「魔導物語」「CALⅢ」スクープ他アベニュー情報満載

平成6年3月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第3号(通巻64号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

690YEN

1994 3 MARCH

PC Engine FAN



巻頭特集
アーケードカード
★2大攻略
餓狼伝説2
龍虎の拳

データ攻略
エメラルドドラゴン

32P綴じ込み
NECアベニューFAN
★2大独占スクープ
魔導物語/CALⅢ
★新作情報
ドラゴンナイトⅢ/誕生
モンスターメーカー

maker Land
- 3×3EYES
- ときめきメモリアル
- 魔法の少女シルキーリップ
- 美少女戦士セーラームーン
- スタートリング・オデッセイⅡ
- コズミック・ファンタジー4
- THE ATLAS
- 風霧

別冊付録
風の伝説ザナドゥ 攻略ガイド

快感、秒読み。

主人公を動かすだけで、敵を倒すだけで、それだけで気持ちいい。
「風の伝説ザナドゥ」は、快感に満ちた大エンターテイメントをコンセプトに、日本ファルコムが総力をあげて開発した
PCエンジンオリジナルA・RPG。壮大なストーリー、独創的なシステムはもちろん、全てのディテールが
これまでにはない「快感」のために用意された。発売は2月18日、いよいよ秒読み。



SUPER CD·ROM² SYSTEM　HE system　CD-ROMはNEC　Falcom

PCエンジン　スーパーCDロムロムソフト「風の伝説ザナドゥ」に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス　パーソナルプロダクト事業部　TEL.03(3454)5111(大代表)

CD-ROMゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン　デュオ-R
標準価格39,800円(税別)



通商産業省選定
グッドデザイン商品

いまDUO-Rを買うと、もれなく「エメドラ」&「ザナドゥ」の特製オリジナルテレカを2枚セットでプレゼント！

※テレホンカードのデザインは、変更になる場合があります。




NEC
The Legend of Xanadu
風の伝説ザナドゥ
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII
2月 18日
2月18日(金)発売
希望小売価格7,800円(税別)
ⓒNEC Home Electronics, Ltd.
ⓒ日本ファルコム
表
PLAY NOW!
裏
PLAY NOW!
⊙いま「風の伝説ザナドゥ」を買って応募すると、もれなく特製[ドアノブ・カード]をプレゼント！※くわしくは、パッケージに入っている応募券をごらん下さい。
PC Engine DUO/CD·ROM²
150万台突破!!
記念セール
好評につき
期間延長!!
'94年2月28日まで!!
いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン～木村明広氏描き下ろしイラスト～」と「風の伝説ザナドゥ～日本ファルコム描き下ろしイラスト～」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で!
応募要項 キャンペーン期間中〈'93年12月1日～'94年2月28日〉にPCエンジンジュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)
☞送り先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
☞お問い合わせ先：デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903
※この番号で登録します。
NEC PCEngineDuo-R 保証書
形名
PI-TG10
製造番号
保証期間
6ヵ月
★お買い上げ年月日
★お客様 ご住所 〒 TEL
ご芳名 様
★販売店 住所・店名 TEL
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

MONTHLY PC Engine FAN
3
MARCH
1994

CONTENTS



愛(まな)の日記♡

友達から聞いたんだけど、5月から車の免許を取るのがちょっと面倒になるんだって。今のうちに！と思って教習所に通ってるけど、意外と難しいの。今はやっと仮免許に合格して普通の道に出て練習してるけど…。先は長そうです。

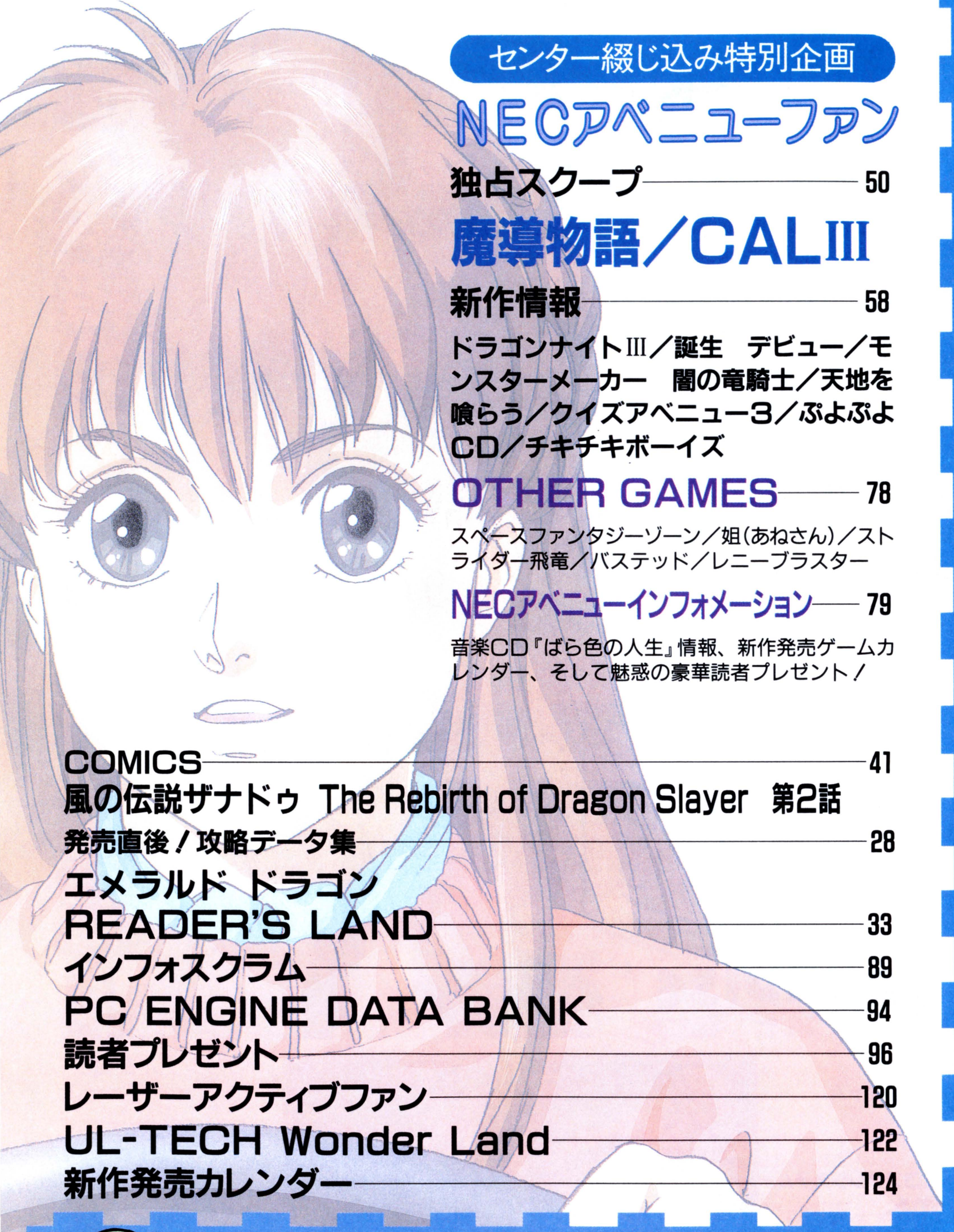
COVER ●原画／高田明美 ●彩色／スタジオK ●CG／小林功一郎 ●デザイン／川田博

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／栃窪宏男 ●編集人／山森尚 ●編集委員／村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭 <編集>●スタッフ／（東京）安藤美保・石井基之・伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・鳴澤猛司・伴勝 （仙台）飯塚宝・石塚宏治・伊藤克則・伊藤由美・佐藤和広・千田誠行・福島純一 ●アシスタント／（東京）相崎勝保・青木基至・大野哲次・富永麻由・豊田恵・前田健志 （仙台）砂金雅彦・大石美智子・小林道子・志摩勇基・千葉保弘 <デザイン>●AD／川田博 ●スタッフ／（仙台）鈴木徳房 ●アシスタント／（仙台）板橋里佳・鶴間宜匡 <協力>●校閲／笠原紀彦 ●写真 膳英之助・浜野忠夫 ●デザイン 伊藤デザイン室・今村奈緒美・株式会社アワーハウス・株式会社プラナダ ●フィニッシュデザイン 株式会社キンダイ・株式会社ターゲット・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社湯目写植工芸 ●印刷 大日本印刷株式会社

巻頭特集 アーケードカード ハード&ソフトのすべて

特別付録 風の伝説ザナドゥ攻略ガイド

maker land

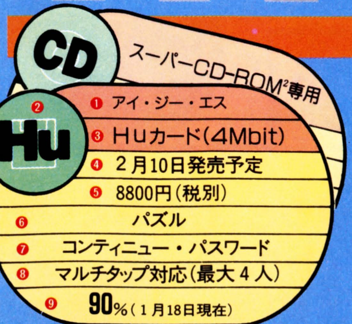


センター綴じ込み特別企画

NECアベニューファン

GAME INDEX

スペック表の見方



❶メーカー名 原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
❷媒体 HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❸対応機種（容量） Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❹発売予定日 この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格 メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル 編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能 ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他の機能 ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾現在の開発状況 ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

●ウル技に関する質問は
☎ 022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎ 03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

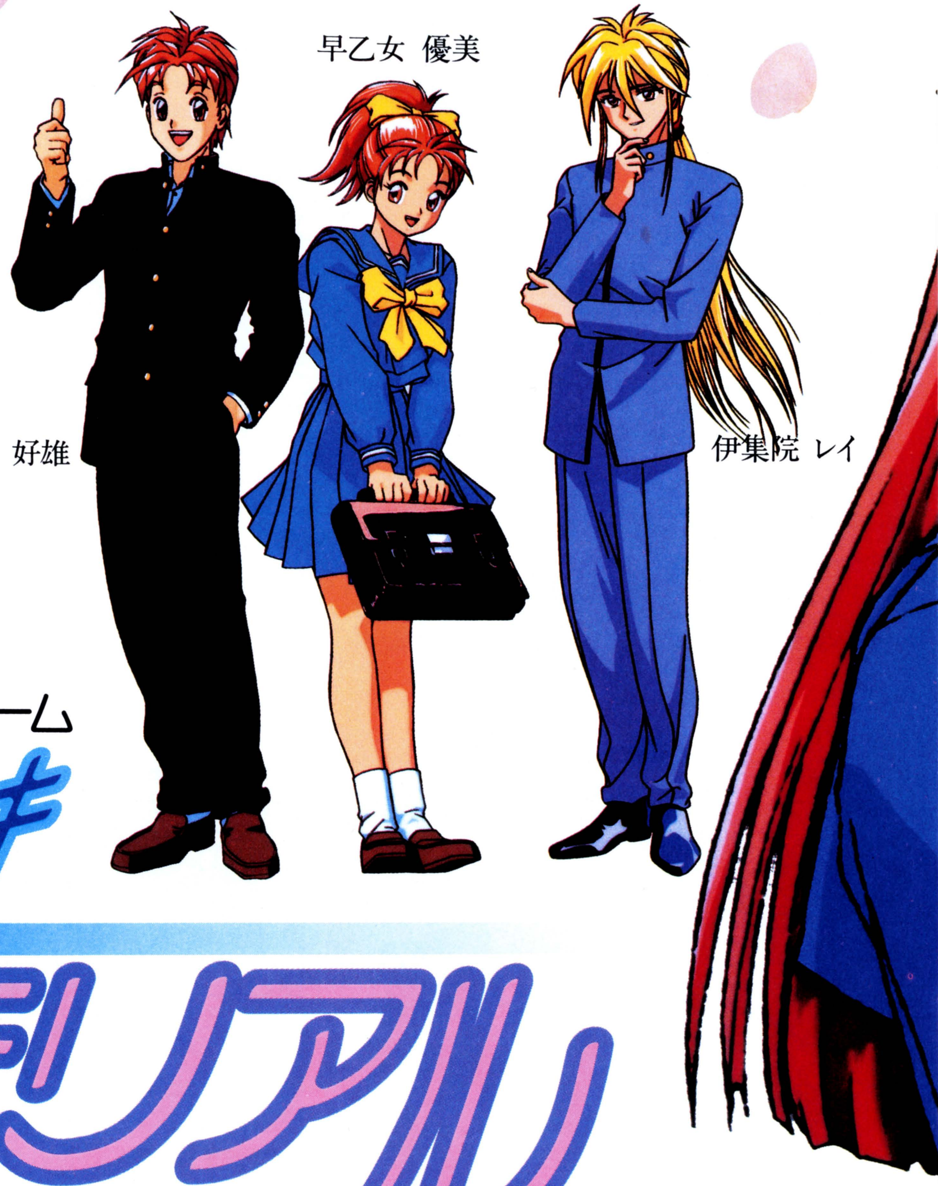

NEC
超絶移植。
移植希望・期待度No.1!! アーケードカードなら、ここまでできる!!
アーケードカード専用ソフト第1弾として、あの餓狼伝説2がいよいよ登場！
2ラインバトルはもちろん、迫真のグラフィック、豊富なアクションパターンを忠実に移植し、さらに、CDならではの大迫力のサウンドをプラス！
もはや敵なしの完成度だ！
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
発売元：NECホームエレクトロニクス
アーケードカード専用
餓狼伝説2
PCエンジン CD・ROM²アーケードカード専用ソフト
'94年3月12日(土)発売予定／希望小売価格6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
イラスト／SNKオフィシャル
'94年3月12日最強オプション
アーケードカード遂に登場!!
Huカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMを一挙に18メガに拡張！ 今までアーケードでしか遊べなかった100メガ以上の大容量ゲームが、PCエンジンで忠実に再現できるゾ！ 君のハードに合わせて選ぼう！
アーケードカードPRO
(スーパーシステムカード Ver3.0機能内蔵 CD・ROM²用)
標準価格17,800円(税別)
(DUO、DUO-R、スーパーCD・ROM²用)
標準価格12,800円(税別)
アーケードカードDUO
続々登場！アーケードカード専用＆対応ソフト！
大容量プラスCD-ROMの超ド迫力！
アーケードカード専用ソフト
龍虎の拳
'94年3月26日(土)発売予定
希望小売価格
6,900円(税別)
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1992
'94年発売予定／価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©1993 SNK/ADK
'94年発売予定／価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1993
★画面はNEO・GEO版のものです。
容量アップで快適操作！
アーケードカード対応ソフト
好評発売中／希望小売価格7,800円(税別)
発売元：NECホームエレクトロニクス
©NEC Home Electronics,Ltd.
©メディアワークス©グローディア／ライトスタッフ
'94年3月4日(金)発売予定
希望小売価格9,800円(税別)
発売元：アートディンク ©Artdink.
発売日未定／価格未定
発売元：NECホームエレクトロニクス
©NEC Home Electronics,Ltd.
©日本ファルコム
「対応ソフト」は、アーケードカードが無くてもスーパーCD・ROM²システムでプレイできます。アーケードカードを使用すると、アクセス回数が少なくなるなど、より快適にプレイできます。
PC Engine DUO/CD・ROM² 150万台突破!! 記念セール
好評につき
期間延長!!
'94年2月28日まで!!
いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン〜木村明広氏描き下ろしイラスト〜」と「風の伝説ザナドゥ〜日本ファルコム描き下ろしイラスト〜」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で！
応募要項 キャンペーン期間中〈'93年12月1日〜'94年2月28日〉にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)
☞送り先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
☞お問い合わせ先：デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903
※この番号で登録します。
PI-TG10
※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

KONAMI

同じ高校ね、よろしくね!





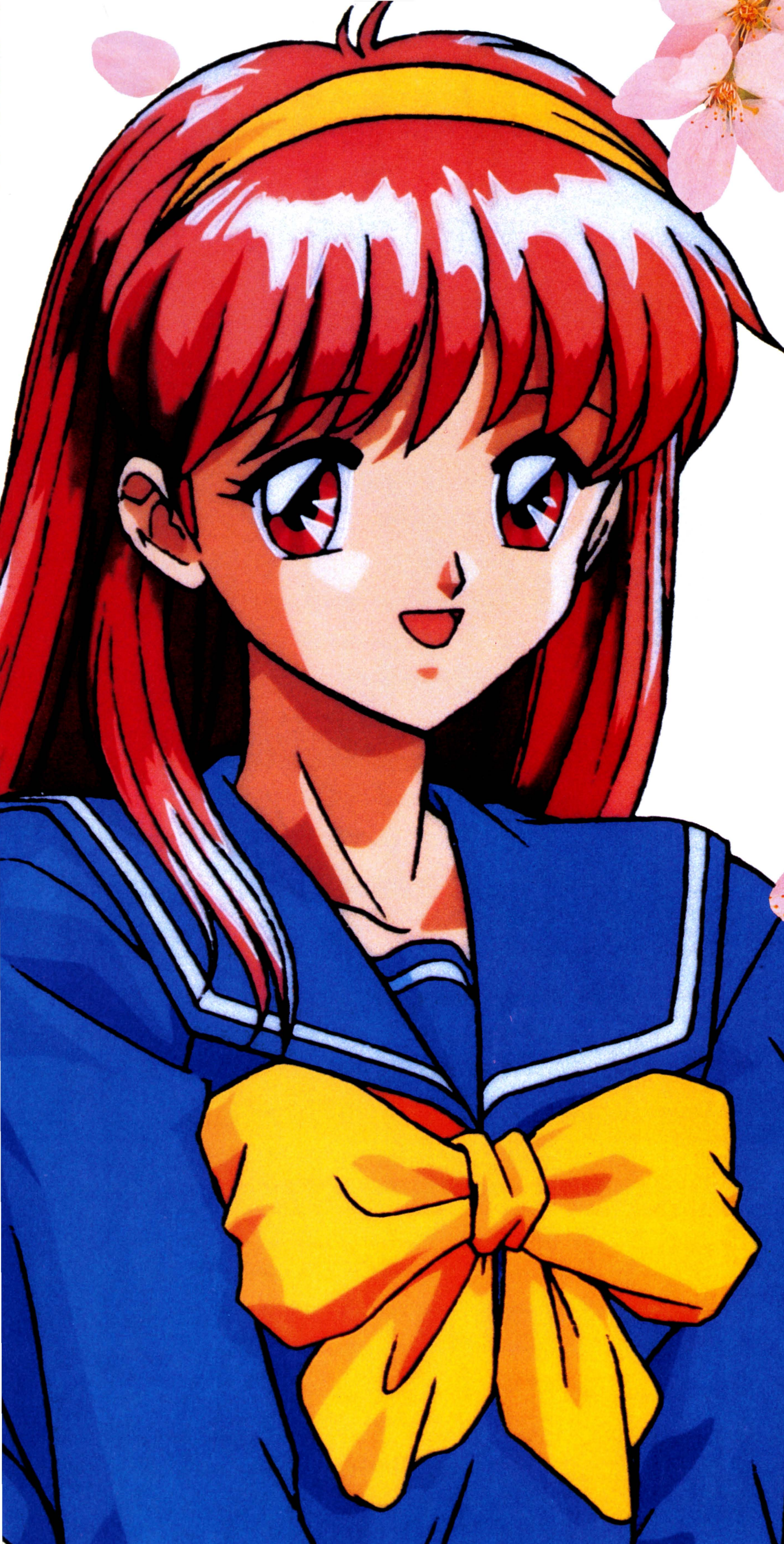


恋愛シミュレーションゲーム

ときめきメモリアル

5月発売予定　価格未定

コナミ株式会社
本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス
関東 東京03(3436)2277
関西 大阪06(456)4578



今日ね、きらめき高校の制服を
着てみちゃった。
ときめく恋の予感にドキドキするわ。
一緒に楽しい高校生活送ろうね。
待ち遠しい春、はーやく来い！

詩織ちゃんの声が聞けるぞ。

「ツインビーPARADISE」
●文化放送「ツインビーPARADISE」
毎週日曜日24:00〜24:30
●ラジオ大阪「國府田マリ子のゲームミュージアム」
毎週日曜日21:30〜22:00

ラジオCMやってます！

ヒロイン
藤崎　詩織

PC Engine　SUPER CD·ROM² SYSTEM


イラスト／生頼範義
世界の、そして男達の命運を賭けて
紺碧の艦隊、今出撃す!!
ただいま
大好評
レンタル
中
白熱する海戦シミュレーション!!
紺碧の艦隊
VOL.① 運命の開戦
原作●荒巻義雄（徳間書店刊）
紺碧の艦隊
DEEP BLUE FLEET
VOL① 運命の開戦
製作●徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ　監督●神田武幸（「ドラゴン クエスト」）　脚本●高橋良輔（「ザ・コクピット」監督）
45分/カラー/スタンダードサイズ/ステレオHiFi作品
©1993　荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ
オリジナルサウンドトラック「紺碧の艦隊」'94年2月25日発売
価格￥2,500（税込）（徳間ジャパンコミュニケーションズ）
≪紺碧の艦隊 アニメ化記念クイズ≫
問題
遂に完全アニメ化！荒巻義雄の超ベストセラー小説のタイトルは？
紺碧○艦隊
（応募方法）官製ハガキに答と住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご覧いただいた雑誌名をご記入の上、下記へ。
（しめきり）1994年2月末日。（当日消印有効）
（宛先）〒105-55 東京都港区新橋4－10－1　徳間書店「1993紺碧の艦隊プロジェクト」事務局「紺碧の艦隊」クイズ係宛
（当選発表）当選者のお名前は読売新聞3月下旬朝刊紙上にて発表いたします。
1等 Victor
「新世代の高画質」で話題沸騰
ビクター HR-V3
業界トップの高画質BSチューナーに加え、簡単編集機能も搭載したクリエイティブビデオ
2名さま
標準価格150,000円（税別）
提供／日本ビクター株式会社
2等 Victor
ゲームからカラオケ、電子ブック、音楽まで楽しさ満載。
WONDERMEGA RG-M2
コードレス・パッド標準搭載。高画質・高音質マルチ・アミューズメントプレーヤー。
5名さま
標準価格59,800円（税別）
提供／日本ビクター株式会社
3等 定本（四六判）
『紺碧の艦隊 Vol.1』
1月中旬発売
「運命の開戦・帝都初空襲」
定価1,500円
30名さま
紺碧の艦隊賞 Victor
WONDERMEGA
特製テレホンカード
100名さま
提供／
日本ビクター株式会社
WONDERMEGA



松本零士渾身のライフワークが今、待望のビジュアル化!!
往年のファンから大傑作と語り継がれてきた「ザ・コクピット」から、一挙3タイトルを発売!!
ザ・コクピット
VOL.①[成層圏気流]
監督・脚本・キャラクターデザイン・作画監督:川尻善昭(「獣兵衛忍風帖」)
VOL.②[音速雷撃隊]
監督:今西隆志(「ガンダム0083」)
VOL.③[鉄の竜騎兵]
監督・脚本:高橋良輔(「装甲騎兵ボトムズ」)
'94 1.21
セルビデオ LD
発売!!
各巻¥4,800(税込)
原作◆松本零士
徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ・日本テレビ放送網・小学館
提携作品 VOL①②③各24分 カラー/スタンダードサイズ/ステレオHIFI 原画イラスト/松本零士 ©1993 松本零士・TTNS
THE COCKPIT
LEIJI MATSUMOTO PRESENTS



超豪華キャスト
須藤姫香：松本梨香
都筑伊万里：椎名へきる
上村奈保：白鳥由里
プレイヤー：細井　治
都筑時絵：神田和佳
矢萩　健：檜山修之
安川俊紀：高木　渉
佐久間怜子：長沢美樹
岩清水克己：芳田正浩
源　桜子：滝本富士子
都筑権蔵：河合義雄
是政先生：小池克枝
鬼山先生：沢木郁也
女子高生：生末直美
SUPER CD·ROM² SYSTEM
本当に感動的なストーリーなので、見て泣いちゃうかもしれません。
伊万里役
椎名へきる
ドラマチックサスペンス美少女AVG
秘密の花園
絶賛発売中!!
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
価格：7,800円（税別）
本当の恋とサスペンスを
まだ知らないアナタへ
イラスト／うるし原智志


"愛してるって、いってください"
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス 対応
内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。
片桐朋美：井上喜久子
とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。
水樹瑠衣：吉田古奈美
超豪華声優陣
片桐朋美：井上喜久子
水樹瑠衣：吉田古奈美
城島理紗：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵
秋　桜子：まるたまり
お父さん：沢木郁也
お母さん：小池克枝
園田くん：坂本千夏
名木田先生：伊藤美紀
プレイヤー：細井　治
フォルシーニア：天野由梨
クレアリデル：松下美由紀
エインデベル：椎名へきる
リアムローダ：岡本麻弥
リガルード神：西村知道
海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。
城島理紗：椎名へきる
初・恋・育・成・シミュレーション
初恋物語
PCエンジンスーパーCD-ROM²専用　マウス対応
120通り以上ある初恋の行方……
アナタだけの初恋育ててみませんか？
'94年春発売予定
予価7,800円(税別)
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-3432-4471
販売協力／㈱徳間書店 〒105-55 東京都新橋4-10-1 TEL.03-3433-6231
販　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL.03-3591-9163
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや
イラスト／原画：まみやなつき
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

PIONEER

未知との遭遇、始まる。
パイオニア レーザーアクティブ、登場。





独特な雰囲気と迫力 デーモン小暮が、みんなの深層心理を人前にさらす、
インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」誕生
9,800円(税抜)PEANJ5003 発売元:㈱プラネット C 1993 PLANET ミュージックチェイス リム出版
CLD-A100とPAC-N1との組み合わせてお楽しみください

リアル映像＆ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」 S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」

S はCLD-A100＋PAC-S1、N はCLD-A100＋PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売:PAC-K1 標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。



MEGA LD

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ



LD ROM²

レーザーアクティブ
LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD・ROM²(30cm、20cm)、CD・ROM²、Super CD・ROM²、PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属 NEW
標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

5Disc Compatible

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

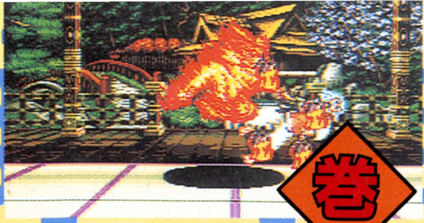
LaserActive™

未知との遭遇は、カタログから始まる。
パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター: PCエンジンFAN LA-1係へ。

LASER DISC 時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。
LASER DISC　COMPACT disc DIGITAL AUDIO　SR

●SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。● LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社





巻頭特集





アーケードカード

ハード&ソフトのすべて

3月12日の発売まであとわずかとなったアーケードカード。発売を前に、対応ソフトの本数もかなり充実してきた。そこで今回は、アーケードカードそのものの仕組みと、全対応ソフトを紹介。これさえ読めば、アーケードカードのすべてがわかる！

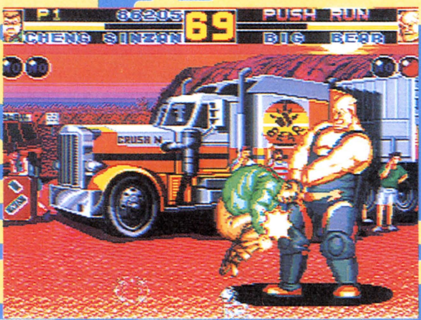
アーケードカードDUO



スーパーシステムカードの機能を内蔵しているハードに使用するアーケードカード。価格は1万2800円（税別）。スーパーシステムカードの機能が内蔵されていない以外はPROと同じ性能。

対象機種

- PCエンジン
  PCエンジン　コアグラフィックス
  PCエンジン　コアグラフィックスII
  PCエンジン　スーパーグラフィックス
  PCエンジンLT
  上記ハードのいずれかひとつ
  ＋スーパーCD-ROM²
- PCエンジンDUO
- PCエンジンDUO-R
- レーザーアクティブ対応
  CLDプレイヤー＋LD-ROM²パック





アーケードカードPRO



いわゆる旧システム用のアーケードカード。スーパーシステムカードの機能を内蔵しているため価格は1万7800円(税別)と高め。もちろんスーパーCD-ROM²専用ソフトもプレイ可能。

対象機種

- PCエンジン
  PCエンジン　コアグラフィックス
  PCエンジン　コアグラフィックスII
  PCエンジン　スーパーグラフィックス
  PCエンジンLT
  上記ハードのいずれかひとつ
  ＋CD-ROM²

ハード解析編

大容量RAMによるメリットを検証

アーケードカード徹底検証

アーケードカードの構造を徹底的に解析。さらに両対応ソフトでのアーケードカード使用によるメリットを実際にチェック。読めば仕組みが手に取るようにわかるぞ。



専用ソフトでは豊富なキャラパターンを表現可能に

アーケードカードは、従来は本体内やスーパーシステムカード内で2メガビットしかなかったバッファRAMを、16メガビット増設する周辺機器である。これによるメリットは非常に大きい。

CD-ROMの場合、もともと540メガバイト（1バイト＝8ビット。すなわち4320メガビット）もの容量を持っている。NEO・GEO版でも『餓狼伝説2』が、106メガビット使用なので、この数は驚異的である。

しかし問題は、CD-ROMにアクセスせずにつかえる1回のデータの量が少ないという点だ。必殺技を繰り出している最中に、そのグラフィックデータをCD-ROMに読みにいくようでは、ゲームとして成立しない。結局格闘ゲームなどでは、キャラパターン数を犠牲にせざるをえなかった。

バッファRAMが9倍に拡張されるアーケードカードなら、NEO・GEOからでもすべてのキャラパターンの完全移植が可能だ。現実に、キャラパターンが増えたことには、下のような効果がある。

背景や音の面でも威力を発揮

実際にバッファRAMが9倍になったメリットは、キャラパターン数以外の面にもある。

格闘アクションでは、まず、対戦している2キャラ分のキャラパターンがバッファRAM内に確保されている。しかし、18メガビットもあると、かなり容量に余裕がある。その残った部分に、ステージ背景やゲーム中の音声などのデータもたっぷり確保できるというわけだ。

必殺技のときの声や、殴った打撃音は、音声用のデータとしてバッファRAMに確保されている。たっぷりデータを費やせるので音質も非常にクリアだ。

また、ステージ内の背景や小物もバッファRAMが許すかぎり再現されていて、スーパーファミコン版などと比べても省略されている部分は少ない。闘いに直接関係ないものとはいえ、うれしい配慮といえるだろう。

『餓狼伝説2』におけるキャラパターン数増加の効果

ポイント① キャラの遠近感を表現





『餓狼伝説2』独自のシステムの1つである2ラインバトル。PCエンジン版では若干かたちを変えながら盛り込まれている。PCエンジン版はNEO・GEO版のようになめらかな拡大・縮小こそしないものの、最大サイズと最小サイズの切り替えで表現している。ライン移動の際には、キャラの影が移動先のラインに達すると同時に、キャラのサイズが変化する。これにより、NEO・GEO版同様、どのラインに自分がいるのかが一目で把握できる。ライン移動時のグラフィック枚数もほとんど同じなので、ライン移動攻撃やジャンプ中の当たり判定なども忠実に再現されている。

ポイント② 攻撃技がスムーズに出る





『餓狼伝説2』は、NEO・GEO版のキャラの動きを1つ1つの小さな技から超必殺技にいたるまで、完全再現するという方針のもと移植されている。つまり、技の出始めから終わりまでの動きの途中のグラフィック枚数が、NEO・GEOと同じ数だけ用意されている。だから、技の動きのタイミングや必殺技の無敵状態の時間、敵の攻撃を返り討ちにするタイミングや方法もほとんど同じになっている。また、敵の攻撃をガードしたときの間合いの開き具合や硬直時間も同様で、NEO・GEO版で使い慣れているキャラを、ほとんど違和感なくプレイできるのだ。

両対応ソフトでのアーケードカード使用によるメリット

両対応ソフトでのアーケードカード使用によるメリットは、たいてい「アクセス回数が減少します」というもの。実際どの程度アクセス回数が減少するのか、発売中の2タイトルをサンプルに検証してみた。なお、読み込み時間の計測には、読み込みエラーによる誤差が少ないレーザーアクティブとアーケードカードDUOを使用した。

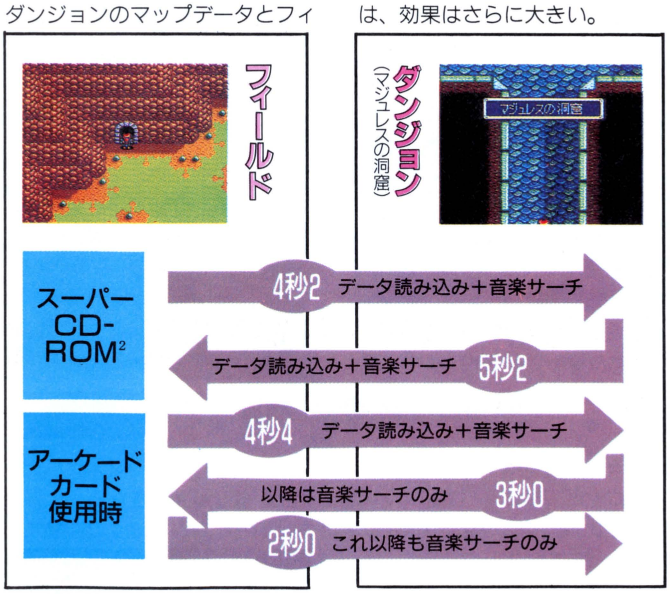


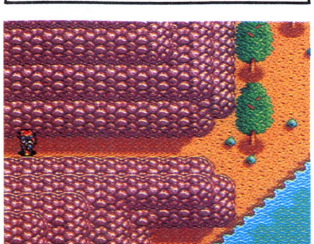
『ブランディッシュ』をはじめ、発表されている両対応ソフトは多い

『エメラルド ドラゴン』の場合

『エメラルド ドラゴン』は、アーケードカード使用により、画面切り替えにともなうマップデータの読み込み回数が減少する。

スーパーCD-ROM²では、ダンジョンへの出入りやフィールド画面の切り替えのたびに、マップデータを書き換えなければならない。しかしアーケードカード使用時は、ダンジョンのマップデータとフィールドのマップデータを同時に確保しておける。このため、1度データを読み込めばダンジョンへの出入りの際は読み込み不要になり、音楽のサーチ（頭だし）だけで済む。下の図はゲーム序盤の「マジュレスの洞窟」での画面切り替えで画面が黒くなっている時間を計測した結果。広大なダンジョンでは、効果はさらに大きい。





フィールドマップ上にある画面切り替えの場合にも同じ効果がある



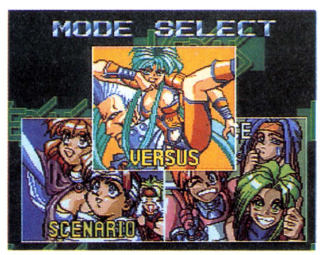
豊富なビジュアルシーンには、アーケードカードのメリットがない

『フラッシュハイダース』の場合

『フラッシュハイダース』は昨年12月17日の発売で、アーケードカードよりもかなり早い時期に発売された。そのため、ライトスタッフとしても「初めての対応作でありかなり実験的なもの」だったとのこと。今後のアーケードカード対応のための布石といえる。

アーケードカード使用によるメリットがあるのは、3つあるモードのうち「VERSUS」モードのみ。キャラ選択画面で使用キャラ決定後に行われる、キャラパターンの読み込みがなくなり、音楽のサーチだけになる。この読み込み時間の結果が下の図。また、2戦勝利後に一瞬入る、読み込みによる画面の停止がなくなる。





3種類のモードのうち「VERSUS」モードにだけ効果が表れる



通常は3本勝負が終わったあと、読み込みのため一瞬画面が止まる

専用ソフトをスーパーCD-ROM²にかけると…

アーケードカード使用時にスーパーCD-ROM²専用ソフトを動かしても、通常通りにプレイできる。ただし、CD-ROM²やスーパーCD-ROM²でアーケードカード専用ソフトを起動すると、当然起動しない。このときの警告画面は、発売間近の専用ソフト、『餓狼伝説2』『龍虎の拳』ともに用意されている。

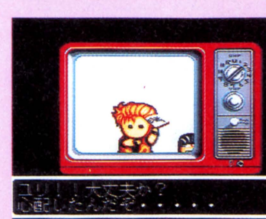
まず『餓狼伝説2』では、デフォルメされた8闘士が勢ぞろいしている画面が見られる。

また『龍虎の拳』の場合は寸劇風で、ゲーム中のあるシーンのパロディになっている。会話は声で楽しませてくれる。

こういった専用ソフトの警告画面もアーケードカードの楽しみの1つになりそう。



『餓狼伝説2』の警告画面。舞ちゃんがピンクの文字で警告



『龍虎の拳』の警告画面は、チョットしたドラマ仕立て

ソフト攻略 1

アーケードカード専用ソフト第1弾の格闘アクション

餓狼伝説2



CD
ハドソン
アーケードカード専用
3月12日発売予定
6900円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
100%

100メガショックでお馴染みのNEO・GEO版をできる限り忠実に移植した『餓狼伝説2』。発売間近の今月はいよいよ攻略だ。

主人公キャラ3人でのゲームクリアのための必勝法

『餓狼伝説2』に登場する12キャラのうち、プレイヤーが使用できるのは8キャラ。どのキャラでクリアを目指すかは好みによるが、今回は主人公にあたる3キャラでのゲームクリア方法を紹介していこう。この3人は能力のバランスがとれているキャラで、近い間合いから遠い間合いまで、オールラウンドに闘うことができる。



↑キャラ選択画面。主人公3人は全8キャラの中でも使いやすいほうだ

テリー・ボガードの基本戦法

テリーの特徴は、リーチの長い足技と、スキの少ない必殺技。基本となるのはしゃがみ強キックからのパワーウェーブなど、キャンセル技。スキのない攻撃で反撃の余地を与えず相手の体力を減らすことができる。また、対空技としても便利な必殺技ライジングタックルは上昇中無敵。相手の必殺技の迎撃などに大いに活用できる。



↑上昇時無敵のライジングタックル

必殺技・超必殺技
バーンナックル ↓↙←+Ⅴ(Ⅳ)
パワーウェーブ ↓↘→+Ⅴ(Ⅵ)
クラックシュート ↓↙←↖+Ⅴ(Ⅵ)
ライジングタックル ↓にためて↑+Ⅴ(Ⅵ)
パワーゲイザー ↓↙←↙→+Ⅲ+Ⅴ



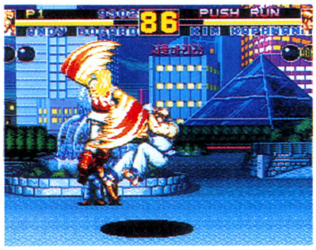
↑パワーウェイブは飛び道具。続けてほかの必殺技を出せばより効果的

アンディ・ボガードの基本戦法

アンディといえば強力な必殺技斬影拳。だが、足元に弱点があるので、他の技を絡めてスキをなくす。飛翔拳で相手に防御させてから斬影拳、斬影拳を防御されたらしゃがみ強キックといった戦法。対空技には、出始めが無敵状態になる必殺技昇龍弾が有効だ。



↑斬影拳は高速移動してヒジを当てる

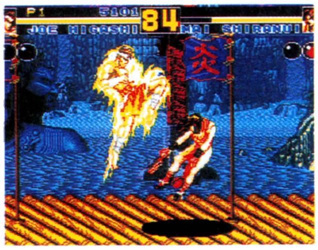


↑昇龍弾は技の出始めが無敵状態。相手の攻撃を充分に引きつけて迎撃

必殺技・超必殺技
斬影拳(ざんえいけん) ↙→+Ⅴ(Ⅳ)
飛翔拳(ひしょうけん) ↓↙←+Ⅴ(Ⅵ)
昇龍弾(しょうりゅうだん) ↓↘→+Ⅴ(Ⅵ)
空破弾(くうはだん) ↙↗+Ⅱ(Ⅲ)
超裂破弾(ちょうれつぱだん) ↓にためて↘→+Ⅱ+Ⅲ

ジョー・ヒガシの基本戦法

ジョーは避け攻撃はリーチ、技の速さ、威力などすべてにおいて優れている。ジョーを使用するのであれば確実に出せるようにしたい。闘いかたの基本は、離れた間合いからのハリケーンアッパー。相手が飛び越えてきたら、上昇時無敵のタイガーキックで迎撃する。



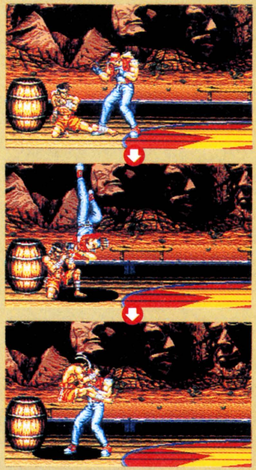
↑他の2人に比べコマンドがやや難しいタイガーキック。上昇時が無敵

必殺技・超必殺技
ハリケーンアッパー ←↙↓↘→+Ⅴ(Ⅵ)
タイガーキック ↓↘→↗+Ⅱ(Ⅲ)
スラッシュキック ↙↗+Ⅱ(Ⅲ)
爆裂拳(ばくれつけん) Ⅴ(Ⅵ)連打
スクリューアッパー →←↙↓↘+Ⅲ+Ⅴ

※技のコマンドは、すべて右向きのときのものです。また、ボタンはアベニューパッド6使用時のもので、Ⅱが強キック、Ⅲが弱キック、Ⅴが強パンチ、Ⅵが弱パンチに対応しています。

VS テリー・ボガード　アメリカ(西部)

テリーは、離れた間合いではパワーウェイブを撃ってくる。これを防御すると再び撃ってくることが多い。また、近い間合いでこちらが攻撃を出すとライジングタックルで返そうとしてくる。近い間合いから必殺技を出すと必ずこのライジングタックルで返されてしまう。そこで、技の戻りが早いしゃがみ弱キックでライジングタックルを誘う。これをガードして、テリーが落ちてきたところを攻撃するというわけだ。使用キャラがテリーならば弱バーンナックル、アンディなら強斬影拳、ジョーならば投げがいいだろう。この繰り返しだけで十分勝てる。



ジョーはライジングタックルをガードしてから投げ



ライジングタックルの降下時は無防備。強力な攻撃をブチ込め



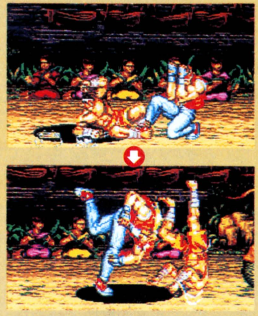
無敵状態を持つ必殺技同士の闘いは、先に出した方が負けになる

VS ジョー・ヒガシ　タイ(チェンマイ)

ジョーへの勝ちかたはキャラによって異なる。まずテリーは、リーチの長い強キックを利用。スタートしたらすぐに近づき立ち強キックが当たる間合いになったらひたすらキックを連打すればいい。

ジョーは、挑発してスラッシュキックがくるのを待つ。ハリケーンアッパーは防御し、スラッシュキックがきたらしゃがみガード。そのまま投げてしまう。

アンディは、ギリギリ当たらない間合いからしゃがみ強キック。相手が垂直ジャンプしたらワンテンポ遅らして強斬影拳を当てる。あとは起き上がりに斬影拳を重ね、ガードされたら強キック。



スライディングを防御して投げる



ジョーはスラッシュキックをしゃがんでかわせる



挑発するとハリケーンアッパーまたはスラッシュキックがくる

VS アンディ・ボガード　イタリア(ベネツィア)

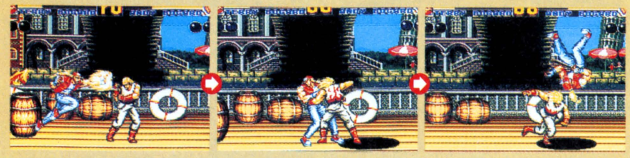
アンディは間合いが近い状態での攻撃に対して昇龍弾で返してくることが多い。そこで、テリーの場合同様、技の戻りが速い弱パンチや弱キックでアンディの昇龍弾を誘う。アンディは技が届かない間合いからでも、昇龍弾を空振りしてくれるので、落ちてくるところを狙って、必殺技を当てる。テリーならバーンナックル、アンディなら斬影拳、ジョーならばスラッシュキック。間合いが近ければ、昇龍弾やタイガーキックでもいい。この繰り返しだけでも勝てるが、アンディの起き上がりにパワーウェーブ、飛翔拳やハリケーンアッパーを重ねるとさらに効率よく体力を奪うことができる。



近い間合いからの攻撃に対してアンディは昇龍弾。でも空振り



斬影拳が怖ければ、ライン移動攻撃。ガードされたら投げよう



テリーのバーンナックルをはじめとする飛び込み技は、ガードされてしまうと投げられてしまう可能性が高い。これは対アンディに限らない

VS ビッグ・ベア　オーストラリア(アリススプリングス)

接近戦を得意とするベアにうかつに突っ込んでいくものなら、つかみ技のエジキになってしまう。飛び道具で攻めるのが一般的だ。

テリーはスタートと同時に下に溜め、弱パンチで牽制する。ベアが飛び込んできたら弱ライジングタックル。アンディは、立ち弱パンチで牽制してベアが飛び込んできたら強昇龍弾。またジョーはひたすら弱タイガーキックを連発。ベアにつかまれないように着地と同時に出し続ける。

ジャイアントボムは、3人とも必殺技の無敵状態を利用して迎撃する。十分引きつけて、弱点である足もとに当てよう。



ベアは接近戦が得意。間合いに注意!



牽制にシビレを切らしてベアが飛び上がったら必殺技のチャンス



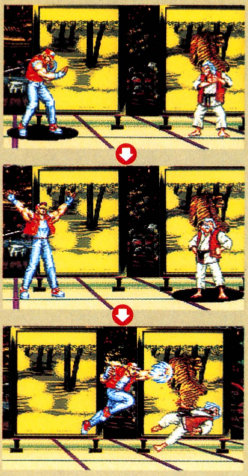
ジャイアント・ボムを昇龍弾で迎撃。無敵状態ならではの一瞬だ



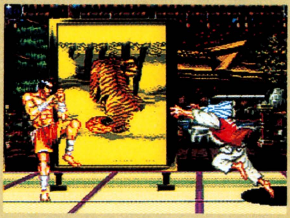
ジョーならば、弱タイガーキックの連発だけでベアを倒せる

VS 山田十平衛　日本(熊本)

接近戦が得意な十平衛。センベイ手裏剣を撃ってからのダッシュ二本背負いなど、やっかいな連続攻撃を仕掛けてくる。
闘いかたは3人とも共通。スタート後バックダッシュして挑発する。すると十平衛がセンベイを食べ始めるので、すかさず必殺技を当てる。当てたら十平衛が起き上がる前に間合いを広げて再び挑発へ。十平衛の体力ゲージが赤く点滅しはじめたら、この戦法は通じなくなるので、起き上がりに必殺技を重ねてさらに体力を減らしておこう。ダッシュ二本背負いはしゃがみ強キックで返そう。



➡挑発すると十平衛も挑発。すかさず必殺技を当てろ



⬆投げたセンベイのあとを追うようにダッシュ二本背負いが来る



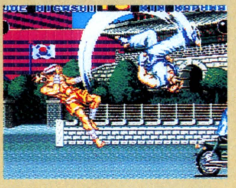
⬆起き上がりにさらに必殺技を重ね、効率良く体力を奪っていこう

VS キム・カッファン　韓国(ソウル)

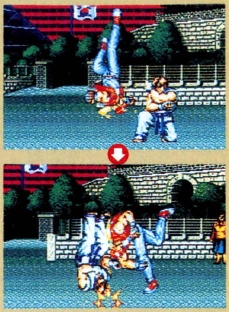
キムは必殺技と大技を連発してくるので、結構スキが多い。ガードしながらスキを狙ってしゃがみ強キックなどで反撃しよう。
攻略パターンは、3人ともほとんど同じ。キムはこちらの攻撃に反応して攻撃を繰り出してくる。そこで、弱パンチや弱キックなどで牽制して、すかさず無敵時間のある必殺技を出す。キムは弱パンチや弱キックに反応して攻撃を出してくるが、技の戻りが早いために、その後の必殺技を食らってくれる。このパターンを繰り返していれば楽に勝つことができる。
また、飛燕斬は出したあとのスキが大きいのでガードしたあとに攻撃可能だ。半月斬は技が完全に出る前なら無敵技で反撃が可能だ。



➡キムは半月斬をやたらと使ってくる



➡溜め時間なしの飛燕斬はかなりの脅威



➡ライジングタックルをガードさせて着地時にキムを投げることも可能



⬆鳳凰脚は、弱パンチでも返せるし、ガードしていれば食らわない

VS チン・シンザン　香港(アバディーン)

挑発の間合いで立ち弱パンチを出すと、チンが挑発してくるので、すかさず強の必殺技を当てる。だいたい3回程度まで当てることができる。その後は、挑発して大太鼓腹打ちを誘い、昇龍弾やタイガーキックで迎撃する。
対空技が溜め技のテリーは挑発せずに、弱ライジングタックルで地道にチンの体力を削っていく。破岩激や大太鼓腹打ちは、立ち弱キックでも止めることができる。



➡立ち弱パンチでチンの挑発を誘う



⬆すかさず強バーンナックルだ



⬆チンのライン飛ばし攻撃は持続時間が長い。触れないように注意



⬆昇龍弾など無敵状態がある必殺技なら、大太鼓腹打ちを迎撃可能

VS 不知火 舞　日本(青木ヶ原)

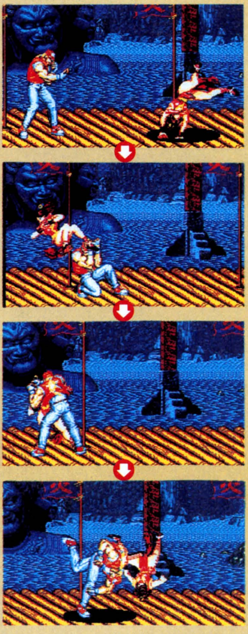
舞の攻略方法は3人共通。スタートと同時に間合いを開き挑発する。すると舞は花蝶扇か必殺忍蜂で攻撃してくる。どちらの場合も防御するのだが、必殺忍蜂で突っ込んできた場合には、ガード後に投げる。この繰り返しだけで勝てる。ガードの代わりにバックダッシュをしてパーフェクトを狙うことも可能だ。舞の体力ゲージが赤く点滅すると、ときどき超必殺忍蜂がくることもあるが、体力に余裕があれば、気にせずガードして投げてしまおう。



➡ムササビの舞は防御したほうが無難だ



⬆舞のジャンプキックはリーチが長くて強力。必殺技で迎撃しよう



➡挑発して舞が必殺忍蜂をだしたら、ガードしたあと投げてしまおう

※技のコマンドは、すべて右向きのときのものです。また、ボタンはアベニューパッド6使用時のもので、Ⅱが強キック、Ⅲが弱キック、Ⅴが強パンチ、Ⅵが弱パンチに対応しています。

VS ビリー・カーン　イギリス（古城内部）

三節棍のリーチを活かした射程の長い攻撃と、素早い動きが特徴。しかも遠距離のみならず、接近戦にも投げなどの強力技を持っている。とにかく転ばして、起き上がりにライン飛ばし攻撃を重ねてハメていく。ライン飛ばしハメは、タイミングさえつかんでしまえば決して難しくはない。

転ばせ方には、何通りかある。まず、新棒高飛び蹴りに避け攻撃を当てるというもの。接近時間が長いため比較的当たりやすい。特にジョーならば楽に当てられる。または、強襲飛翔棍を無敵状態がある必殺技で迎撃してもよい。




⊙強力な避け攻撃を持つキャラにとって、新棒高飛び蹴りは狙い目だ



⊙飛び込み攻撃を迎撃する雀落とし



⊙強襲飛翔棍は無敵状態がある必殺技でしか落とすことができない



⊙一度転ばせたら、あとは起き上がりにライン飛ばし攻撃を重ねる

VS ローレンス・ブラッド　スペイン（闘牛場）

マントとサーベルを用いたリーチの長い攻撃が特徴。必殺技を多用してくる上、投げ技やつかみ技もいろいろと織りまぜながら使ってくる。ビリーと同様に、ライン飛ばし攻撃でハメてしまおう。

ブラッディカッターは、こちらが飛び道具を放った際に、その上を飛び越えて攻撃してくる技。無敵時間がある必殺技でならば迎撃可能だ。破壊力のあるブラッディスピンは先端部分が弱点のため、通常技でダメージを与えたり、ライン飛ばし攻撃を当てることができる。転ばせたらとにかくライン飛ばし攻撃でハメる。



⊙飛び道具の濫用は非常に危険



⊙ブラッディカッターを迎撃！



⊙転んだらライン飛ばし攻撃でハメる



⊙飛び道具などの攻撃を無効化してしまうローレンスの無敵技



⊙ブラッディスピンの弱点は先端。通常攻撃でも迎撃できるぞ

VS アクセル・ホーク　アメリカ（ニューヨーク）

歩くスピードは遅いのだが、技のスピードはとんでもなく速く、スキが少ない。しかもパンチはどれも強力。手を出せずにひたすらガードしていると今度は情け容赦ないつかみ技が待っている。

ビリー同様、とにかく転ばせてライン飛ばし攻撃でハメてしまいたいところだ。一番確実な方法は、挑発してアクセル・ラッシュを誘い、これを無敵時間のある必殺技で迎え撃つというパターン。タイミングはライン飛ばしハメよりも簡単なので、この方法を繰り返してもいいだろう。しゃがみ強キックでも可能ではあるが、無敵時間がない分タイミングがシビアだ。





⊙挑発してアクセル・ラッシュを誘って、昇龍弾で返り討ちにする。失敗するとすごいダメージを食らう



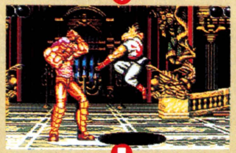
⊙アクセルは飛び込み攻撃を、破壊力の大きいアッパーで迎撃する



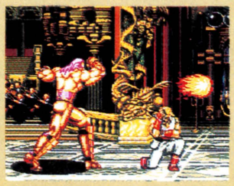
⊙ライン飛ばし攻撃が決まれば、電撃ロープのダメージが加わる

VS ウォルフガング・クラウザー　ドイツ（オペラ座）

ラストボスの名に恥じない強さを誇るクラウザー。必殺技は強力な飛び道具。上段下段に撃ち分けられるスピードの速いブリッツボールと、全キャラ中最大の破壊力を誇るカイザーウェーブ。これらを避けるにはライン移動が一番安全である。攻略方法もライン移動攻撃をガードさせて、その硬直状態が解ける瞬間に必殺技を叩き込むというのが基本。昇龍弾やタイガーキックなど、無敵時間がある必殺技を使ったほうが安全だ。

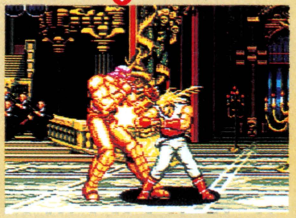

⊙ライン移動攻撃をガードさせたあと垂直ジャンプして弱パンチ。着地と同時に必殺技を出すとよく当たる



⊙上下に撃ち分け可能なブリッツボール



⊙カイザーウェーブは当たる範囲が広い



⊙斬影拳を起き上がりに重ねて、一気にたたみかけることも可能

ソフト攻略 2

龍虎の拳

8人の格闘家と闘い、誘拐されたユリを救え



CD
- ハドソン
- アーケードカード専用
- 3月26日発売予定
- 6900円(税別)
- アクション
- コンティニュー
- マルチタップ対応(最大2人)
- 100%

アーケードカード専用ソフト第2弾として発売を待つ格闘アクション『龍虎の拳』。今回はストーリーモードを徹底攻略する。

ストーリーモードでの基本攻撃方法を徹底解説

ストーリーモードは、リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシアの2人が使用できる。何者かに誘拐されたリョウの妹、ユリの手掛かりを求め、8人の格闘家と対決してゆく。リョウとロバートの操作は共通しており、性能もほぼ同じ。しかし、技の名称とグラフィックが多少異なっている。



⬆2人の主人公から一方を選択する

4つのボタンを使用して技をくり出す

キャラクタの操作はNEO・GEO版と同様、4つのボタンを使用する。技の説明は下の表にある通り。操作方法がほかの格闘ゲームにくらべて少し複雑になっている。このほかに、方向キーを横方向にすばやく2回入れることによって、前後にダッシュが可能だ。

操作	攻撃内容 近距離	攻撃内容 遠距離
Aボタン	左正拳突き（左ストレート）	
Bボタン	横蹴り（左サイド・キック）	
Cボタン	相手と接触していれば、巴投げ（首切り投げ）	
Dボタン	挑発	
Aを押したあとにC	右ストレート	右フック（ヒジ打ち）
Bを押したあとにC	後ろ回し蹴り（回し蹴り）	上段後ろ回し蹴り（跳び後ろ回し蹴り）
C+A	ボディブロー	
C+B	ローキック	
しゃがんでA	しゃがみ正拳突き（しゃがみパンチ）	
しゃがんでB	足払い	
空中でA	空中下段突き	
空中でB	跳び蹴り	
空中でC	画面端なら三角跳び蹴り、それ以外は空中後ろ蹴り	
AかBを押し続ける	気力充実	

2人の主人公が使用できる必殺技

2人には4つの必殺技と2つの超必殺技が用意されていて、コマンド入力で使用できる。相手に与えるダメージは大きいが、暫烈拳（幻影脚）以外は出るまでのモーションが大きい。また、ビルトアッパー以外の必殺技は使用すると気力ゲージを消費する。

虎煌拳（龍撃拳） ↓↘→+A

気のカタマリを投げつける。遠い間合いで使い、相手の体力をへらす



暫烈拳（幻影脚） →←→+C

高速で無数のパンチ（キック）を繰り出す。スキが少なく接近戦で有効



飛燕疾風脚 ↙→+B

相手に跳び込み、跳び蹴りと回し蹴りを繰り出す。モーションが大きい



ビルトアッパー →↓↘+A

ジャンプしながらアッパーを打つ。気力は消費しないが使いづらい技



覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+A

巨大な気のカタマリを相手に向かって放つ超必殺技。ボーナスステージで習得すると使用可能となる。初期状態の気力ゲージをフルに消費する一発逆転技



龍虎乱舞 ↓↘→+C+A

相手に向かってダッシュして基本技のすべてを叩き込み、ビルトアッパーで決める超必殺技。体力が4分の1以下で使用可能。気力の消費は覇王翔吼拳と同じ



※技の名称はリョウを基本としており、ロバートの技で名称が異なる場合、（ ）内に表記しています。必殺技のコマンドはキャラクタが右を向いている場合です。

独特のシステムを活用して有利に闘う

このゲームには、挑発など、ほかのゲームにはない独特のシステムが多数ある。これらのシステムを理解し、活用していかなければ勝ち進んでいくのは至難の技だ。また、最近の格闘ゲームによくみられる連続技もない。よって、相手が繰り出すひとつひとつの技に確実に対応していく必要がある。



連続技が存在しないので、一気にダメージを奪うことができないが、その分、一つ一つの技が強力だ



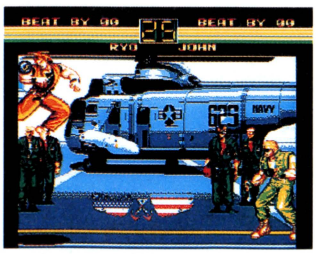
相手の出す技に確実に対応して、状況にあった技を繰り出してゆくのがこのゲームの基本の戦術となる



ダッシュや挑発などの独自のシステムを活用し、戦術に組み込んでいくことで闘いを有利に展開させよう

三角跳び蹴りが有効

画面端にジャンプの頂点が来たときに、Cボタンを押すことで三角跳び蹴りを出せる。画面端を蹴ったときに、方向キーによって飛距離を変えることも可能だ。下方向に入れると距離が短くなり、上方向では蹴りが出ずに、滞空時間が長くなる。前者は、コンピュータ相手のときに決まりやすい。また、後者は相手を跳び越して反対側に回りたいときに有効だ。



画面端にジャンプの頂点がきたときにCボタンで三角跳び蹴りになる



三角跳び蹴りは攻撃以外にも、間合いを詰める手段として有効だ

Cボタンを使いこなす

Cボタンでの攻撃は、ほかのボタンでの攻撃よりも強力だ。Aボタンを押した後ではパンチ系の技が、Bボタンを押した後ではキック系の技が出る。また、Aボタン、Bボタンと同時に押すことによって、それぞれボディブロー、ローキックという技が出る。相手と接近しているときには、投げ技を出すことも可能だ。



独自のシステム、Cボタンを使いこなせば、大ダメージを与える技を効果的に繰り出すことが可能となる

挑発で気力を減らす

キャラクタが必殺技を出すためには、消費する値以上の気力が必要となる。これはコンピュータキャラでも同様。つまり、必殺技を出して欲しくない場合には、挑発で気力を減らすことで、必殺技を封じることができる。後半のシーンに登場する敵は、必殺技を連発してくるので非常に有効だ。



気を飛ばす技を連発する相手には挑発を繰り返して、気力を奪え

必殺技を打ち消す

気を飛ばすタイプの必殺技は、通常技をタイミング良く出すことによって打ち消すことが可能。打ち消しに使う通常技の種類は、打ち消す必殺技によって異なってくる。これを極めると、気が地面をはうタイプの必殺技や、さらには藤堂の重ね当てまでも打ち消せるようになるのだ。また、必殺技の暫烈拳（幻影脚）でも、気を飛ばすタイプのものを相殺できる。



直線で飛ぶ気は、出るスピードが速いしゃがみ正拳突きで打ち消す



地をはうタイプの気は足払いで打ち消すことができるのだ



暫烈拳はリー・パイロンの必殺技、鉄の爪攻撃を迎撃可能

ボーナスステージをクリアして能力アップ!!

ストーリーモードでは、2シーンクリアごとにボーナスステージがあり、ビール瓶切り、氷柱割り、超必殺技伝授の3種類のボーナスゲームの中から、1つを選択することになる。クリアすると、それぞれ、気力ゲージのアップ、体力ゲージのアップ、覇王翔吼拳の習得ができる。覇王翔吼拳はなくても十分クリアが可能。氷柱割りで、体力ゲージをMAXまで上げておくのがベストの選択だ。



ボーナスステージでは3つのボーナスゲームのうち1つを選択だ



Aボタンを連打する氷柱割りは連射機能つきのパッドで楽勝

エンディングまで、全8ステージの攻略パターンを伝授

ここでは、ストーリーモードで対決する8人の攻略パターンをキャラクタ別に解説していく。攻略は、基本的にリョウを使用することを前提として行っているが、ロバートを使用した場合でも、攻略パターン自体は変化しない。よってそのまま通用するのだ。

SCENE 1 藤堂 竜白



藤堂は必殺技を1つしか持っていない。それは、気が帯状になって向かってくる重ね当て。通常技と重ね当てのコンビネーションで接近戦を挑んでくる。また、三角跳び蹴りもでき、これを使っていきなり接近してくることもある。

藤堂は接近戦に強く、追い詰められてラッシュをかけられるとかなり体力を奪われてしまう。遠い間合いで攻めるのが基本戦法だ。間合いをズームアウトするまで離し、そこから三角跳び蹴りを決め、着地後すぐに足払いを出すコンビネーションが有効。また、遠い間合いで虎煌拳を連続して撃ち、相手にヒットして転んだ後、ダッシュで接近して起き上がりに暫烈拳を重ねると決まりやすい。



三角跳び蹴りでガンガン攻めろ



重ね当ては横蹴りで打ち消す

SCENE 2 ジャック・ターナー



必殺技はどれも突進するタイプ。パンチで突進する極ナックルパート、スライディングをしてくるスライディングキック、そしてジャンプキックで突進する超ドロップキックの3種類がある。また、投げ技も持っているぞ。

まず、画面の一番端まで下がり、立ちガードで待つ。そこでジャックが必殺技を出してくるのを待ち、これをガードして、そのあとのスキを攻める戦法が有効。極ナックルパートはガードした後、少し前進して足払いを当てる。スライディングキック、超ドロップキックはジャックが寝転んでいるスキに接近して投げてしまおう。



ジャックの技はスキがかなり大きい。このスキをねらって攻撃だ



超ドロップキックをガードして



起き上がる前に投げてしまおう

SCENE 3 リー・パイロン



最大の特徴として、すばやい動きが挙げられる。繰り出される技は対応が難しい。空中を回転して攻撃する必殺技、鉄の爪攻撃や飛び上がって2段蹴りを放つ百烈旋風脚、さらに暫烈拳と同系の必殺技、百烈拳を使用してくる。

相手が接近してきたら、暫烈拳を出しておこう。すると、リー・パイロンが勝手に吸い込まれていくのだ。この後で起き上がりをねらってもう一度出しておくと、連続して決めることが可能。後は間合いを離して待ち、相手がジャンプで跳び込んできたら、横蹴りで迎撃。百烈旋風脚は立ちガードして、技のスキをねらおう。



リー・パイロンは前後にすばやく動くので暫烈拳がよく決まる



鉄の爪攻撃はガードか暫烈拳だ



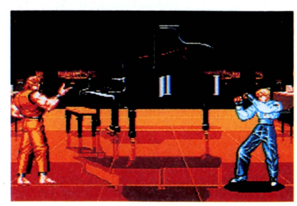
百烈旋風脚は立ちガードで対処

SCENE 4 キング

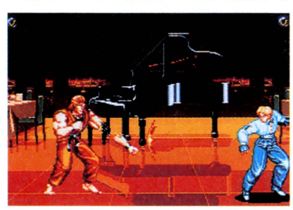


必殺技を多用するキャラ。特に、気を飛ばすタイプのベノム・ストライクを連発してくる。また、蹴り技を高速で繰り出す烈風脚や、跳び込んだあとに2段蹴りを浴びせる跳び二段蹴りで、遠い間合いからガンガン攻めてくる。

キングは遠い位置からベノム・ストライクを連発してくるので、しゃがみパンチなど通常技で打ち消したり、挑発したりして気力をすべて奪ってしまおう。そして、画面端で待ち、キングがジャンプしてきたら横蹴りで迎撃し、飛び2段蹴りがきたら、ガードした後に通常技で返す。キングが気力を充実したら、挑発で気力を減らす。



挑発で気力をなくし、必殺技を封じればたいしたことのない相手



暫烈拳で相殺することが可能



跳び二段蹴りはガードして反撃

SCENE 5 ミッキー・ロジャース



ボクサータイプのミッキーはバーニング・アッパー、ローリング・アッパーという2つの必殺技を持っている。どちらも気を飛ばすタイプだが、前者が空中を飛んでいくのに対して、後者は地面をはうように進んでいく。

ミッキーの必殺技は、どちらもモーションが大きい。このスキをねらって攻撃していくことになる。まずは、画面端でひたすら待ち、ミッキーが必殺技を撃とうとしたときに、飛び蹴り、足払いのコンビネーションでダメージを与えよう。この繰り返しで勝つことができる。必殺技を撃たず、接近してくるときは、足払いでけん制だ。



ローリングアッパーはしゃがみガードするか、タイミングよく足払いを当て打ち消してしまおう



ミッキーは足もとにスキがあるので、足払いを多用して攻める



必殺技のモーションが非常に大きい。跳び蹴りを決めるチャンス

SCENE 6 ジョン・クローリー



高速で気を飛ばすメガ・スマッシュが非常に強力だ。また、空中で逆立ちしながら、スピンして攻撃するフライング・アタックや、蹴りの連発の後で裏拳を出すオーバードライブ・キックといった必殺技も持っている。

ジョンは、間合いが遠いとメガ・スマッシュを連発してくる。まず、挑発で気力を奪い、この必殺技を封じてしまう。そのあとで相手に向かって三角跳び蹴りで跳び込み、足払いなどのキック系の技につなぐコンビネーションでダメージを与えていく。また、間合いが離れた場合は虎煌拳を打ち、相手の体力を削っておこう。



間合いが離れたら、挑発で気力を奪うか、虎煌拳や覇王翔吼拳などで体力を削り、優位に立とう



メガ・スマッシュは気力がない状態でも前方に攻撃判定がある



遠い間合いから三角跳び蹴りで飛び込み、ダメージを与えよう

SCENE 7 Mr.BIG



Mr．BIGは、ジャンプできないという変わったキャラ。必殺技には、気が地をはうように進むグランド・ブラスター、棒を前に構え真横に飛ぶクロスダイビング、1回転して棒を前に突き出すローリング・スピアの3つがある。

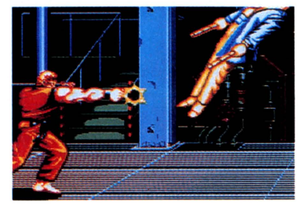
まず、スタート直後にバックダッシュで画面端にいき、立ちガードをして相手がクロスダイビングをしてくるのをひたすら待つ。そして、この技をガードした瞬間に、右ストレートを放つ。また、相手が接近してきてキャラ同士が密着した場合は、投げることができる。このキャラも、間合いが離れたら虎煌拳で相手の体力を削ろう。



ひたすら画面端でガードして、スキの大きい技を出してくるのを待つ。それまではじっとガマンだ



ガードしていてキャラ同士が密着したら、すかさず投げてしまえ



相手のクロスダイビングをガードした後が反撃のチャンスだ

SCENE 8 Mr.KARATE



使う技はリョウとまったく同じ。異なるのは超必殺技の龍虎乱舞を使えないことぐらい。しかも、必殺技は気力の消費が少なく、回復にかかる時間が短い。また、技の出るスピードが速く、与えるダメージも大きいやっかいな相手だ。

まともにぶつかったらまず勝てない。ここは、間合いを2キャラ分ぐらい離してしゃがんで待つこと。虎煌拳、覇王翔吼拳を打ってきたら、しゃがみパンチで打ち消す。ジャンプで跳び込んきたら、しゃがみパンチでダメージを与えていく。この戦法をひたすら続けよう。飛燕疾風脚や暫烈拳を出された場合は立ち上がりガードだ。



Mr. KARATEはリョウと同じ必殺技を連発してくる。ガードしても体力をかなり消耗する



しゃがんで待ち、必殺技を打ち消し、反撃のチャンスをねらう



ジャンプで跳び込んできたら、しゃがみパンチで叩き落とせ！

『餓狼』シリーズ最新作を完全移植

餓狼伝説SPECIAL



CD
ハドソン
アーケードカード専用
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
40%(1月20日現在)

『餓狼伝説2』の発売に先駆けて移植が発表された。全15キャラが選択可能な豪華版で、システムにも若干の変更が加えられている。

選択できるキャラが15人に増加 『餓狼伝説2』と一風異なる操作感覚

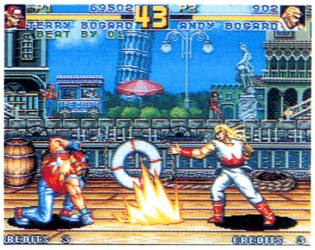
選択使用できるキャラは、『餓狼伝説』『餓狼伝説2』に登場した、ボスを含む15人。つまり、シリーズの全キャラから自分のキャラを選択できるわけだ。もちろん今まで使用できなかったボスクラスのキャラたちはバランス調整されている。また、格闘のシステムそのものにも連続技が可能になるなどの変更が加えられている。



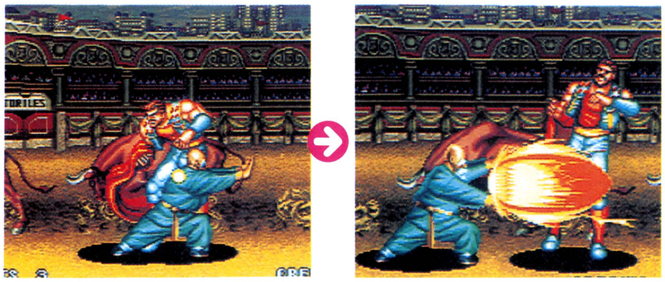
⬆キャラ選択画面にズラリと並んだキャラの顔。こんな対戦も可能だ

当たり判定が変わり連続攻撃が可能に

『餓狼伝説2』では、攻撃を食らったヤラレ状態には、当たり判定がなかった。だが、『餓狼伝説SPECIAL』では、このヤラレ状態に当たり判定がついている。このため、連続攻撃がビシビシ当たる。また、キャラクタ間のバランスが調整されており、当たり判定や通常技の与えるダメージに変更が加えられている。



⬆変更点の一例。アンディの避け攻撃は無敵状態が上半身のみになった



⬆タン・フー・ルーの連続攻撃。しゃがみ大パンチから衝波。全キャラに有効

必殺技の変更点

必殺技にも変更点が少なくない。例えば、アンディの斬影拳はコマンドこそ同じものの溜め時間が必要になり、『餓狼伝説2』のような連発はできなくなっている。また、ベアには新たな必殺技ベア・ボンバーが加えられている。

必殺技は防御されると相手との間合いが開くようになり、下段強キックが届かなくなっている。



⬆ヒガシのスラッシュキックなど、必殺技は防御されると間合いが開いてしまう。操作感覚はかなり異なる



⬆アンディの斬影拳は溜め技に変更。斬影拳連発は難しくなった



⬆新必殺技ベア・ボンバーはコマンドが難しく、あまり実用的ではない

NEO・GEOではリョウ・サカザキが使える!!

SNKから家庭用NEO・GEOの『餓狼伝説SPECIAL』の2P対戦でリョウ・サカザキが使えるという裏技が発表された。

「VS COM」でリョウ・サカザキを倒し、そのデータをメモリーカードにセーブ。次にこのメモリカードをロードし、リョウと再対戦して負ける。そのまま放置して画面がデモンストレーションマッチになったときに「↑←↓→A↑→↓←↑C」と入力する。リョウの「オラオラァ」という声が聞こえたら成功。そのままスタートボタンを押し「1P VS 2P」を選択すればリョウが使える。



⬆画面はNEO・GEO版。PCエンジン版については検討中

　※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです

続々発表される対応ソフト
アーケードカード 新作カレンダー

現在発表されているアーケードカード対応ソフトは全部で15タイトル。ここ数ヵ月の間にかなり充実してきたが、内訳をみると3分の2にあたる10タイトルが両対応ソフトであり専用ソフトはまだまだ少ない。そこで、これらの対応ソフトをざっと紹介していこう。ただし、他のページで紹介しているソフトは、重複するので省いている。このページに紹介されていないソフトについては、右の「対応ソフト一覧」の本誌掲載ページを参照してほしい。

アーケードカード専用ソフト

発表されている専用ソフトは、『ストライダー飛竜』を除き、すべてハドソンからの発売である。他のメーカーは専用ソフトに関してはまだ様子を見ている状態である。

ワールドヒーローズ2



画面はＮＥＯ・ＧＥＯ版のもの。ＰＣエンジン版は来月号からドーンと紹介していく

アーケードカードと同時に発表された3タイトルの１つではあるが、まだ画面写真も公開されていない。これは、開発の遅れではなく、『餓狼伝説２』や『龍虎の拳』と発売時期をずらすためのようだ。実際、開発のほうは順調に進んでおり、来月にはPCエンジン版の画面を公開できそう。

アーケードカード・スーパーCD-ROM²両対応ソフト

タイトル数が充実してきた両対応ソフトだが、アーケードカード使用によるメリットは、「アクセス回数が減少する」というものがほとんど。専用ソフトを開発するための準備として両対応ソフトを手掛けているメーカーもある。

サークIII

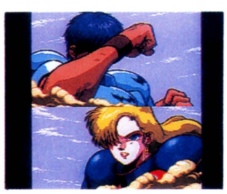
以前PCエンジンに移植されたアクションRPG『サークI・II』の続編にあたる。パソコン版はすでに発売されており、PCエンジン版は忠実に移植される予定だ。まだ開発が進んでおらず、発売日などは決まっていない。



画面はパソコン版のもの。ＰＣエンジン版の画面公開はまだ

ブランディッシュ

すでに本誌でも何回か紹介している『ブランディッシュ』。ダンジョンからの脱出を目指す、パズル性の強いアクションRPG。開発は順調に進んでおり、そろそろ発売日なども発表できそうだ。



オープニングのビジュアルシーン



プレイ画面。アーケードカード使用により読み込み回数が減少

対応ソフト一覧

○アーケードカード専用
●アーケードカード/スーパーCD-ROM²両対応

発売日	タイトル／メーカー名／予定価格(税別)	本誌掲載ページ
発売中	●フラッシュハイダース ライトスタッフ／7800円	P17
	●エメラルド ドラゴン NECホームエレクトロニクス／7800円	P17, 28～30
3月4日	●THE ATLAS Renaissance Voyager アートディンク／9800円	P106～107
12日	⇒アーケードカードPRO／DUO発売	
	○餓狼伝説2 ハドソン／6900円	P18～21
26日	○龍虎の拳 ハドソン／6900円	P22～25
予定	○ストライダー飛竜 NECアベニュー／6000円	P78
発売日未定	●誕生 デビュー NECアベニュー／未定	P64～67
	●サークIII NECホームエレクトロニクス／未定	
	●3×3EYES 三只眼變成 NECホームエレクトロニクス／未定	P100～101
	●ブランディッシュ NECホームエレクトロニクス／未定	
	●ぽっぷるメイル NECホームエレクトロニクス／未定	
	●聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称) 日本物産／未定	
	○餓狼伝説SPECIAL ハドソン／未定	P26
	●銀河お嬢様伝説ユナ2 ハドソン／未定	
	○ワールドヒーローズ2 ハドソン／6900円	

ぽっぷるメイル

パソコンで人気のアクションRPGの移植。賞金稼ぎの女の子メイルがファンタジー世界を、エルフなどの仲間とともに冒険するというもの。キャラの人気が高く、発表以前から移植希望も多かったソフトだ。まだパソコン版からの移植作業に取りかかった段階で、PCエンジンオリジナルのビジュアルシーンを作成しているそうだ。

聖戦士伝承 雀卓の騎士(仮称)

１月号でタイトルが発表されて以来、まったく情報が出てこない『聖戦士伝承　雀卓の騎士(仮称)』。タイトルから麻雀ゲームであることだけは確かなのだが、細かい内容は全く決まっていない。麻雀ゲームにおいて、アーケードカード使用によりどんなメリットが生じるのか、新情報が待たれる。

銀河お嬢様伝説ユナ2

専用タイトルを中心に発表しているハドソンの唯一の両対応ソフト。前作ではの一てんき娘ユナが繰り広げるハチャメチャなストーリーが好評だった。その続編にあたるのがこの『～2』で、舞台は前作の3ヵ月後とのこと。

アーケードカード使用によるメリットはまだわからないが、デジコミだけに、ビジュアルシーンでのアクセス回数が減少するかも。発売日など詳細は未定の状態。



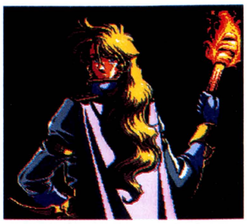
画面は前作のもの。おとぼけユナに強力な相棒がつくとか…

発売直後！

エメラルドドラゴン

武器

武器には、大きく分けて剣、槍（やり）（レイピア）、斧（おの）、弓、杖（つえ）の5種類がある。そして、各キャラごとに、装備できる種類と装備できない種類がはっきり分かれているのだ。戦士系のキャラに関しては、主人公アトルシャン等が剣を、ホスロウ、カルシュワルが斧を、ヤマン、サオシュヤントが弓を装備できる。また、ハスラムは剣と槍の両方を装備できるが、どちらかといえば槍の方が得意なようである。タムリンなどの僧侶、魔法使い系のキャラは杖を装備できる。



ハスラムは槍が得意。迷わず彼に装備させよう

	値段（パルス）	攻撃力	攻撃範囲	消費ポイント	変化する数値			装備可能者										
					INT	AGL	POINT	アトルシャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム	ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシュワル	サオシュヤント	ワラムル
ショートソード	100	15	狭	3	0	0	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
ノーマルソード	200	32	狭	4	0	0	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
ロングソード	600	53	狭	4	0	-1	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
ブロードソード	1500	78	狭	4	0	-2	-1	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
グレートソード	4000	112	狭	5	0	-5	-2	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
ホーリーブレード	7000	146	狭	5	25	0	0	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
デーモンスレイヤー	9800	217	狭	6	10	5	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ファイヤーブレード	14980	320	狭	7	5	5	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
サンダーブリンガー	95000	510	狭	7	0	0	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヴェンディダード	——	999	狭	8	72	0	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ナイトレイピア	7000	196	狭	4	2	11	0	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
パラディンレイピア	16000	390	狭	4	7	21	0	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
ゲイルレイピア	40000	630	狭	4	13	25	4	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
ローヤルレイピア	——	970	狭	5	28	55	5	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
モーニングスター	1300	65	狭	5	0	0	0	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×
ウォーハンマー	3800	108	狭	6	0	0	0	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×
バトルアックス	6200	169	狭	6	0	6	0	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×
トライデント	8000	380	狭	6	3	23	4	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×
ハルバード	32000	680	狭	7	8	42	2	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×
ネクロクラッシャー	——	920	狭	7	43	48	4	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	×
スリング	120	7	広	4	0	0	0	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×
セルフボウ	300	40	広	6	0	0	0	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×
ライトクロスボウ	700	94	広	7	0	0	0	×	×	×	○	×	×	×	○	×	○	×
ロングボウ	1300	132	広	8	0	-2	0	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×
コンポジット・ボウ	3000	207	広	9	0	-3	-1	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×
アーバレスト	4900	450	広	12	0	-10	-2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
サオシュヤントの弓	——	850	広	10	12	20	-10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
サオシュヤントの弓②	——	1200	広	10	15	20	-7	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
サジタリスアロー	——	2200	広	20	20	25	0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
バギンの杖	——	25	狭	5	10	7	4	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ワンドオブアテナ	——	0	狭	5	30	0	0	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
スタッフ	80	10	狭	4	0	0	0	×	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×
アースの杖	1000	110	狭	6	3	10	6	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
名剣ガラティン	10000	252	狭	10	5	9	20	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×
フシュルヌムの杖	10	590	狭	6	37	28	4	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
粒子カッター	——	777	広	5	0	40	0	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ワラムルのメス	——	0	広	5	0	0	0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
オリハルコンの剣	18000	250	狭	4	0	20	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

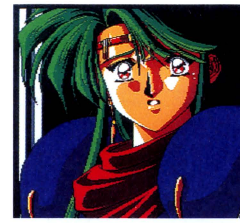
攻略データ集

ついに発売された『エメラルド ドラゴン』。攻略に欠かせない、武器、防具、魔法、アイテムの詳細なデータを徹底紹介していくぞ。

CD
NECホームエレクトロニクス
アーケードカード・スーパーCD-ROM²両対応
発売中
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ

防具

当然のことであるが、戦士系のキャラと、僧侶、魔法使い系のキャラとでは装備できる防具がまったく異なる。おもに戦士系はよろいを、僧侶、魔法使い系はローブを装備する。また、戦士系のなかでも、斧や弓を得意とするキャラは、シールドを装備できない。特に弓を使うキャラは、ヘルメットも装備できないが、サオシュヤントだけは、帽子を装備することができる。僧侶、魔法使い系のキャラは、盾の代わりにリングを装備して身の守りを固めることになる。



○タムリンなどにはリングを装備させるといい

		値段(パルス)	防御力	変化する数値			装備可能者										
				INT	AGL	POINT	アトルシャン	タムリン	バルソム	バギン	ハスラム	ファルナ	ホスロウ	ヤマン	カルシュワル	サオシュヤント	ワラムル
アーマー	レザーアーマー	100	20	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×
	キルボアール	300	40	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×
	チェインメイル	800	90	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×
	ブレストプレート	1800	190	0	-2	-1	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×
	プレートメイル	4200	480	0	-4	-2	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×
	マジックプレート	10000	950	5	-2	-1	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×
	ミスリルチェイン	13000	1280	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
	ドラゴンメイル	19800	1950	0	0	0	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×
	ミスリルプレート	32000	2400	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	×	×
	アルテミトプレート	——	3000	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×	×
	クリスタルローブ	——	2300	0	30	0	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
	ローブ	50	18	0	0	0	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
	真紅のレザー	60000	880	16	21	10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
	マジックローブ	2000	340	0	28	0	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	サジタリスパッド	——	2600	38	35	30	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
	ワラムルの白衣	——	1150	0	0	0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
シールド	レザーシールド	30	10				○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	バックラー	150	20				○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	アイアンシールド	500	60				○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
	ナイトシールド	2000	160				○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
	ヒーテルシールド	4200	350				○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
	ミスリルバックラー	6500	520				○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	ドラゴンシールド	9700	920				○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
	サイクロシールド	——	1200				○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
	シルバーリング	——	810				×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
	プロテクションリング	——	800				×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○
	安らぎの竪琴	——	50				×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
ヘルメット	オープンヘルム	150	15				○	×	○	×	○	○	○	×	○	×	×
	サーリット	650	75				○	×	○	×	○	○	○	×	○	×	×
	クロースヘルム	3000	210				○	×	○	×	○	○	○	×	○	×	×
	ミスリルヘルム	7500	700				○	×	×	×	○	○	○	×	○	×	×
	ドラゴンヘルム	——	940				○	×	×	×	○	○	○	×	○	×	×
	マジックボンネット	1000	100				×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	詩人の帽子	——	20				×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
	オルフェオの帽子	——	100				×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×

※このソフトはアベニューパッド6、メモリーベース128に対応しています　※○は装備可能を、×は装備不可能を表します

魔法

魔法には、プレイヤーが使用する魔法と、モンスターが使用する魔法の2種類がある。それぞれ名前が異なっているが、能力的にはあまり変わらないぞ。ただし、攻撃魔法の威力は、プレイヤー側の方に分があるようだ。

プレイヤー側の魔法

	消費ポイント	効果
ディア	7	味方1人のH・Pを50ポイント回復させる
ラディア	12	味方1人のH・Pを120ポイント回復させる
バルディア	20	味方1人のH・Pをすべて回復させる
ヴァスト	5	敵1人に100ポイントのダメージを与える
ラヴァスト	10	敵全員に120ポイントのダメージを与える
エルヴァスト	8	敵1人に350ポイントのダメージを与える
ダストゥール	20	敵全員に300ポイントのダメージを与える
レイヴァース	16	当たった敵に2000ポイントのダメージを与える
フィナップ	8	味方1人の行動力を4ポイント増やす
バルフィナップ	20	味方全員の行動力を5ポイント増やす
ストラップ	4	味方1人の攻撃力を1.5倍にする
ジェストラップ	25	味方全員の攻撃力を1.5倍にする
ディンナップ	6	味方1人の防御力を1.5倍にする
ディフェングル	30	味方1人の防御力を2倍にする
ベリール	8	味方1人を透明にする
ガルス	20	火の精霊を呼び出す
ビルオリン	すべて	敵1人を混乱させる
ジル	20	敵全員を眠らせる
アステック	10	敵全員のAGLを5ポイント減らす
リキュール	8	味方1人を凍結・睡眠・沈黙・混乱から回復させる
バリキュール	18	味方全員を凍結・睡眠・沈黙・混乱から回復させる

モンスター側の魔法

	消費ポイント	効果
火炎魔法	5	プレイヤー1人に25ポイントのダメージを与える
電撃魔法	7	プレイヤー1人に50ポイントのダメージを与える
破壊魔法	10	プレイヤー1人に100ポイントのダメージを与える
破壊魔法②	10	プレイヤー1人に20ポイントのダメージを与える
竜巻魔法	10	プレイヤー全員に25ポイントのダメージを与える
破裂魔法	20	プレイヤー全員に40ポイントのダメージを与える
凍結魔法	すべて	プレイヤー1人を凍結させる
睡眠魔法	すべて	プレイヤー全員を眠らせる
混乱魔法	すべて	プレイヤー全員を混乱させる
分身魔法	10	モンスターを召喚する
防御魔法	すべて	モンスター1人の防御力を2倍にする
回復魔法	8	モンスター1人のH・Pを最大値の半分ほど回復させる
大回復魔法	すべて	モンスター全員のH・Pをすべて回復させる
復活魔法	すべて	モンスター1人を復活させる
針飛ばし	8	プレイヤー1人に物理攻撃と同じダメージを与える
呪文封じ	すべて	プレイヤー1人を沈黙させる
消去魔法	すべて	モンスター1人を透明にする
ブラスター	20	当たったプレイヤーに200ポイントのダメージを与える

アイテム

アイテムのなかで最も利用価値が高いのが、敵に大ダメージを与える破壊のルビー。ボス戦で使うようにしよう。重要アイテムはイベントで入手する。ここでは、2度目のオストラコンとの対決までに入手するものについて解説する。

アイテム

	値段(パルス)	効果
ヒールポーション	10	味方1人のH・Pを50ポイント回復させる
ハイパーポーション	30	味方1人のH・Pを120ポイント回復させる
ワラムルの秘薬	100	味方1人のH・Pをすべて回復させる
回復薬	10000	味方1人のH・Pをすべて回復させる
テント	40	味方全員のH・Pをすべて回復させる
リキュールポーション	80	味方1人を凍結・睡眠・沈黙・混乱から回復させる
ジルポーション	50	モンスターを遠ざける
禁断の実	200	一時的にSTRを100上げる
光苔(ひかりごけ)	200	一時的にDEFを500上げる
妖精のキノコ	200	一時的にINTを80上げる
西風草の根	200	一時的にAGLを80上げる
サソリの卵	200	一時的にH・Pの最大値を200上げる
塩の花	200	一時的にPOINTを15上げる
大怪鳥ラーの羽	——	1度逃げた(死んだ)プレイヤーを復活させる
破壊のルビー	3000	モンスター全員に500ポイントのダメージを与える
ブドウ酒	20	イベントで使用する
金塊	1000	換金アイテム
大金塊	4000	換金アイテム
超金塊	20000	換金アイテム

重要アイテム

	入手場所	解説
銀のうろこ	竜の墓場	これを用いて人間に化身し、イシュバーンののろいから身を守る
長老の紹介状	ウルワンの町	長老がバルソムにあてた手紙
アトルシャンの角笛	祈りの丘の神殿	アトルシャンの角で作った角笛
魔道石	祈りの丘の神殿	マジュレスの洞くつに入るためのもの
エルバードの地図	マジュレスの洞くつ	エルバード周辺の地図
フラワルドの密書	フラワルド伯爵邸	王国軍の機密が書かれた密書
地下ろうのカギ	ザーマの砦	ザーマの砦の地下ろうのカギ
ザーマのカギ	ザーマの砦	ザーマの砦内部のカギ。砦の門や宝箱を開けることができる
フィトマの指輪	オヴィングストンの洞くつ	白骨死体がはめていた指輪
バギンの手紙	スローシュの洞くつ	スローシュの洞くつに残された手紙
レジスタンスの書簡	キルデールの町	タップじいさんに頼まれてフウォーウィーの町の酒場へ届けることになった書簡
魔軍兵士のよろい	キルデールの町	キルデールの町の道具屋に貸してもらった魔軍兵士の装備
前線司令部のカギ	フウォーウィーの町	前線司令部の入口の扉を開くカギ
ホスロウの手紙	フウォーウィーの町	ホスロウから受け取った、ダードワの村の酋長にあてた手紙
紫竜の水晶	ゴーメズの巣	エメラルドグレイスのひとつ

読者の読者による読者のための大放言パラダイス!

READER'S LAND March



まどかです♡　バレンタインデーですね。そういえば去年、お料理に凝っていたまどかは(飽きっぽい)、お手製の義理チョコ(笑)を怖がる編集部員(失礼よねえ)全員に食べさせたっけなあ。今年はリーダーズランドを読んでいるみんなに、チョコレートのかわりに（ホッとした顔しないの!）愛をたっぷり込めて、I　LOVE　YOU♡　（まどか）

みんなが評論家！ 極私的ゲーム評

読者評価点の○カコミは、'93年12月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト530本中(LD-ROM²ソフトは除く)の順位を示します

フラッシュハイダース

ライトスタッフ
'93年12月19日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

読者評価		
総合	24.455(33)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.381(59)	3.889(100)	4.127(21)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.983(42)	4.203(39)	3.872(73)

感動の嵐!

グー/ 格闘ゲームファンからアニメファンまでオススメの嵐// まずキャラが超ド級に魅力的/ バランスも操作性もグーなうえ、ないに等しい、感動のアクセス速度// 随所に見せるこのゲームの独自性もいいスパイスで、俺や仲間のハートを火ダルマにするぅ～// でも、不満な点が2つ。どっかで見たような技の存在、これはやめようよ。やっぱ、本名で呼んでもらえないだけだから(笑)。あと、やっぱり1人じゃ遊べないということ。コンピュータがバカすぎ(笑)。でも、アドバンスモードはいいシステムだ。これをさらに強化して、次回につなげてほしいッスね。　（神奈川県／非行石クン）



ハートが火ダルマとは(笑)。「'93年最高のアクションだ!!」との意見もあったよ。

これはイケる!

PCエンジン初のオリジナル格闘モノなので、何気なく買ったのだが…これがなかなかいける// 操作性、音楽、キャラクタなど、どれをとっても良い。とくに、いい意味でアバウトな操作性と「下半身に攻撃を受けるとスピードダウンする」という家庭用としてのアイデアが生きている。ただ、シナリオモードは途中から手抜きが多く、とくに後半は、直前まであんなに泣けるのに、いちばん最後で感動が薄れてしまった。点数は85点/ 上手、下手にかかわらず買って損のない、新鮮さが感じられるゲームだ（発売日をずらせば良かったのに、と思うのは僕だけか?）。　（東京都／南野誰美クン）



ブーム便乗ではない、制作側のこだわりがあるね。あら、法廷倶楽部みたい(笑)。

スーパーダライアスII

NECアベニュー
'93年12月23日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	20.437(327)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.423(382)	3.779(131)	3.542(158)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.135(434)	3.423(342)	3.135(413)

感想は両極端

すごいと思う部分と疑問に思う部分があり、感想は両極端。グラフィック、BGMは格段に向上し、とくにただノリの良いだけではないBGMはまれに見る傑作だと思う。反面、ザコのノソノソした動きとシケた爆発音が、シューティングの楽しさに水を差している。「ジックリ狙ってピタリと当てる」ゲームなら、殺されたザコ一匹の死に至るまでリアルに描写したほうが当てたかいがある。が、のったりとした展開ではその実感すらわきづらく、敵から殺気さえ感じない。ボスキャラは少ない、というのが正直な意見。魚介類って「～III」が作れるほど、まだいるはずだ。中ボスのほうが楽しいくらいだった。だが、世界観が崩れていないのと、それを大切にした久々のシューティングだったことがうれしかった。　（北海道／こんにちはクン）



シューティング狂（笑）のまどかも、久々の横シューという点は超ウレシかった。

昔に戻って…

最近めっきり少なくなった横スクロールのシューティング。しかも名作『スーダラ』の続編となれば期待もする。内容は音楽のアレンジ最低、グラフィックも悪く、カクカク動くボス、デカすぎる自機とザコに、チラつきまくり。2年も待ってこの程度とは…。美少女ゲームにうつつを抜かしている間に、アレンジの勘を失ったのか?　昔のように好アレンジのNECアベニューに戻って、もう一度作り直してほしい。（千葉県／物の怪らんきち戦争を読めクン）



期待しすぎしちゃったのかな?　実際、そう自己分析する人、多かったんだよね。

とってもボケキャラさん

●以前、友人にPCエンジンを「オタッキー」とバカにされるたび、僕は「PCエンジンには「～シルキーリップ」はないぞ!」と反論していました。かくして僕は「シルキーリップ　三人の女王候補」（PCエンジン版）の発表により、あえなく自爆したのでした…。（秋田県／佐藤英徳クン）●「オレのコンサート初体験はビートルズだ!」が自慢の父は、「2歳のとき、北島三郎リサイタルに連れてったよ」のおばあちゃんのひと言に大ショックを受けて寝込んでしまった…。（東京都／けぴん♡サン）

フェイスボール

リバーヒルソフト
'93年11月26日発売　7200円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総合	20.571(318)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.604(307)	3.135(425)	3.229(325)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.010(473)	3.677(213)	3.916(58)

いたぶる快感

はっきり言って、1人で遊ぶものではない。多人数(できれば4人)で遊んだほうが、このゲームはおもしろさがわかる。何と言っても3D迷路の中で敵の背後に回り込み、友だちをいたぶる快感…。これはコンピュータとでは味わえないもん。ゲーム的にはキャラクタがもう少し早く動いたらと思った。

(埼玉県／調子こき太郎クン)

バトルモードでは編集部でも盛り上がり、やっぱりいたぶられてた人がいたっけ。

アイデアはいいけど…

アイデアは確かに悪くないけど…。メーカーの人はこの出来で納得しているのかなぁ？　なにしろ自機（フェイス）の動きが遅すぎて、方向キーを動かす左手の親指が痛くなってしまった。それに、画面が見にくい。とくに4人でプレイするときの4分割画面はちょっとツラかった。出来が悪ければ発売中止にするぐらいの勇気がメーカーにあってもいいのでは。なけなしの小遣いをはたいて後悔するのはボクらなんだから。

(神奈川県／懐かしの歌声クン)

うーん、厳しい意見。でも、アイデアがイイだけに残念だというコトなんだろうね。



▲茨城県／蛇の目ガルフクン

◐編集部でも同様、超うるさい(誰!?)。で、注意されて静かにやるようにした。でも、音を消してやるとつまらないんだな、コレが(経験者は語る…)



機装ルーガ

工画堂スタジオ
'93年12月3日発売　8800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総合	21.797(191)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.916(187)	3.900(97)	3.366(252)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.316(351)	3.766(176)	3.533(214)

グラフィックは最高

前作『スーパーシュバルツ～2』同様、美しいグラフィックと長いビジュアルが冴えわたっている。使い回しが少々気になるが、相変わらずキレイだし、読み込みも全然気にならない。セリフと口パクが恐ろしいほど合っているのも驚き。また、ビジュアルからゲームへの導入の仕方がすごくいい／　音で盛り上げておいて、タイトルがスッと出てくるところなんて、サイコー//　が、肝心の中身がついていっていない。システムはイマイチ練り込まれていないし、とにかく不親切／　キャラクタのステータスを見たり武具を強化するために、いちいち装備を取りはずさなければいけないのは、とにかく面倒。ゲームのほうも、広大で自由度が高そうに見えて、実は一本道という単調なマップ構成。それを長時間プレイするのは、苦痛以外の何ものでもない。ここまで一本道だと戦闘も一本化しちゃって楽しくない。また、敵と隣接すると、問答無用で戦闘をしなければならないのもイヤだし、砦をくずさないと敵が無限に出てくるのって、なんか反則っぽい。武具によるレベルアップや隣接ユニットが戦闘に参加するシステム、ストーリーなど、アイデアはいいのにな。(愛知県／しょーと・たいむクン)

ビジュアルのクオリティとその扱い方は、ウワサ以上に素晴らしいものがあるネ。



▲山口県／わをんクン

◐まどかはプレイしてないから、初め意味がわからなかった(笑)。シナリオ後半でプレイヤーキャラがエレナにチェンジするんだってね

中途半端

きれいなビジュアル、簡単な戦闘、雰囲気にマッチした音楽。多分、誰にやらせても50点ぐらいはつけるだろう。『スーパーシュバルツシルト』なら『～Ⅰ』では戦闘がつまらない、『～Ⅱ』では戦闘が長すぎるなんて言う人もいたみたいだが、このゲームはベリーナイスのように見えるかも。

読者評価点

■…Huカード　○…スーパーCD-ROM²専用
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○イースⅣ　THE Dawn of Ys	12月22日	26.517(4)	4.727(4)	4.653(4)	4.370(6)	4.316(6)	4.468(10)	3.983(42)
■ボンバーマン'94	12月10日	23.727(62)	4.313(82)	3.436(278)	4.093(24)	4.014(35)	4.269(30)	3.602(183)
○スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム	12月17日	23.085(92)	4.660(8)	3.854(111)	3.708(105)	3.456(273)	4.048(80)	3.359(304)
○真・女神転生	12月25日	22.842(110)	4.103(134)	3.827(121)	3.448(202)	3.620(190)	4.172(41)	3.672(158)
○秘密の花園	12月10日	21.722(198)	4.405(54)	3.304(353)	3.492(183)	3.623(189)	3.565(266)	3.333(316)
○闇の血族　遙かなる記憶	12月17日	20.373(339)	4.333(74)	3.541(237)	3.083(400)	2.708(519)	3.250(406)	3.458(253)
○信長の野望　全国版	12月11日	20.065(358)	3.522(349)	3.477(258)	3.295(288)	3.045(465)	3.636(231)	3.090(430)
○セクシーアイドル麻雀	12月24日	19.879(372)	3.529(343)	3.176(408)	3.235(318)	3.117(440)	3.352(375)	3.470(247)
○マーシャルチャンピオン	12月17日	19.755(383)	3.838(214)	3.725(150)	3.000(431)	2.967(488)	3.338(381)	2.887(490)
○ダウンタウン熱血物語	12月24日	19.607(395)	3.536(337)	3.048(464)	3.317(276)	3.097(451)	3.512(295)	3.097(426)
○オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD	12月10日	18.218(487)	3.666(274)	3.055(461)	2.944(462)	2.888(499)	2.777(515)	2.888(488)
○伊賀忍伝　凱王	12月10日	15.600(527)	2.800(517)	2.200(529)	2.900(473)	2.300(529)	3.000(471)	2.400(525)

とってもボケキャラな人

●私の住んでいるところは東京は下町、江戸情緒の残る町である。先日、近所の神社の前を通りかかると、そこには金髪の団体がいた。「外人のツアー団体が下町見物かな」と思って近くまで歩き進むと、なんと／　顔はみんな日本人、しかも10代(らしき)女の子たちだった。ロックバンドでもやっているらしく、楽器ケースなども持っている。何かお祈りに来たのか(でも、安産で有名な神社なんだよなぁ…)、それとも境内でコンサートでもするのだろうか？　謎だ…。(東京都／たらちゃんサン)

しかし、実は普通のゲームってところが欠点となっている。悪くないデキだが、そんなにおもしろくない、中途半端な感じ。だから、このゲームに90点以上つけてくれる人もほとんどいないと思う。それが残念。『スーパーシュバルツ～』は赤点をつける人がいるかもしれないけど、人によっては100点近い点数をつける人もいるはず(僕がそう)。個人的な意見だが、戦闘のテンポ以外は『スーパーシュバルツ～』を下回っていると思う。今年は『スーパーシュバルツ～』のようなインパクトの強いゲームを〃　(石川県／やすさまクン)

万人向けに作れば無難になるし、個性的になれば好き嫌いがハッキリ分かれる…。作る側には、とても難しい選択だね。



▼兵庫県／消えないでZIGGYクン

⇧「主人公はあまり目立たないが、ヒロインのエレナとリンナは、美少女ファンなら見逃せない」とは、美少女専属M君。まどかはこの美しいビジュアルでアドベンチャーがしたいな(だって、シミュレーションは…)

今月のゲーム評 テーマ編

ルイン 神の遺産

ビクターエンタテインメント
'93年11月19日発売　8800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	21.191㉕㉒		
	キャラクタ	音楽	買い得
	3.783㉓④	3,350㉜⑦	3.116㊳③
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.083㊹④	3.133㊸⑦	3.333㉛⑤

すべてが好き

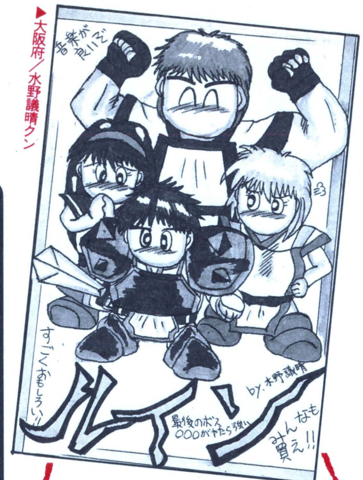
私はこのゲームが大好きです。このゲームの全部がイイ／　とくに近藤敏信先生の描くキャラクタが、とてもいい味を出しています。このゲームは私のオススメです。
(東京都／魅来クン)

かなりお気に入りの様子だね。かわいいイラスト入りで送ってくれたのに、残念ながら到着が遅かったので文章だけしか掲載できませんでした。せっかく描いてくれたのに、ごめんなさいね。みんなもそうだけど、とくにイラストつきのゲーム評はお早めに♡

期待していたのに…

全体的に不満。このゲームで良いところは、グラフィックがきれいだけだということである。いちばんの不満は、しゃべりが少ない〃　いい声優さんがいるんだから、もっと増やすべきである。例に挙げるならば『天外魔境II～』ぐらいあれば文句はない。あとひとつ欠点を挙げるならば、ストーリーがかなり短いということ。これでは、１日もあればクリアできてしまう〃　もうちょっと期待していたのになあ…。楽しみにしていた人たちのためにも、もう少し考えてもらいたい。そうでなくても、このソフトはかなり発売数が少なかったはずだから…。　(埼玉県／〝アルバイト時給あげろ〞クン)

シナリオ自体はイイらしいんだけど、やっぱりちょっと短いみたいね。でも、アニメーションはよくするんだってね。



▶大阪府／水野議晴クン

⇧エンディングの歌は編集部員・魔女サンの超お気に入り。ちなみにキャラデザインは、本誌でコミック連載中の近藤先生だよ



NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後(土約10日前後)にリリースされた新作ゲーム速評。今回は対象ソフトが多く、アンケートハガキに書き込む余白欄がなかったので、極私的ゲーム評の最新到着分より抜粋。

マーシャルチャンピオン
●キャラは小さく、アニメパターンも少ない。技のキレ味もない。見事に期待ハズレだった。　(群馬県／Hクン)
●これが、あのコナミのゲームとはとても思えない〃　(埼玉県／Wクン)
●試合の回数が少なすぎる。　(大阪府／Mクン)
●最近流行の「隠し技」で一発逆転の楽しみがあって良い。　(広島県／Tクン)

ボンバーマン'94
●5人対戦は燃えるが、タイムが短すぎるのが不満。　(愛知県／Gクン)
●バトルで選べるキャラが増えて、とても良い。　(青森県／Dクン)
●リモコンとルーイの混合がうまくできない。ルーイの得意技はほかのボタンにしてほしかった。　(福井県／Nクン)
●後ろ姿が笑える。　(大阪府／Mクン)

真・女神転生
●会話の楽しさを再認識させられた。　(千葉県／Iクン)
●もっとオリジナルシナリオがほしかった。　(千葉県／Tクン)
●アクセスが長すぎる。(福岡県／Eクン)
●ストーリーやキャラクタのインパクトが強烈。　(京都府／Tクン)
●もう少ししゃべりやビジュアルを増やしてほしかった。　(島根県／Sクン)

スーパーリアル麻雀PIV　カスタム
●ビジュアルは超キレイだし、よくしゃべる。　(山口県／Hクン)
●敵の裏ドラや一発の引きは、常識を超えている。　(千葉県／Nクン)
●フリー対局モードで、相手の持ち点が画面に出ないのが残念。　(山口県／Hクン)
●長丁場になるので、せめて１人ごとにセーブできれば良かった。(石川県／Kクン)

イースIV　The Dawn of Ys
●なぜアドルのセリフが全然ないんだ？納得できない。　(岩手県／Tクン)
●イース建国のことが少しはわかったけど、謎は増えた。　(岩手県／Tクン)
●オープニングがちゃちい。　(富山県／Hクン)
●BGMが最高／　(神奈川県／Mクン)
●ハマッた。気がついたら新聞配達のバイクの音が聞こえた。　(千葉県／Hクン)
●シリーズ最高傑作の名にふさわしい出来。　(兵庫県／Kクン)
●あの強制イベントはなんだ!?　突然、勝手にイベントが始まってしまい、セーブするヒマがない。　(埼玉県／Iクン)

極私的ゲーム評大募集〃



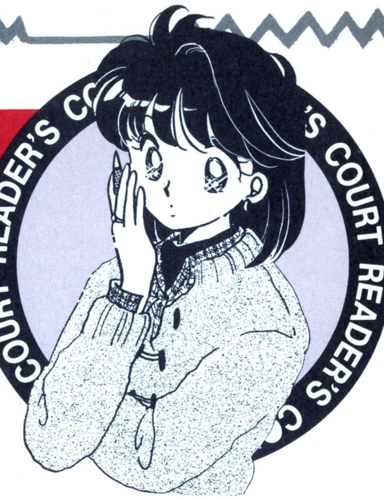
このコーナーでは新作ゲーム評を募集中。目安としては、ソフト発売後１ヵ月以内に送ると、翌月の発売号に掲載されます。来月号は、年末ソフトラッシュで今月に載せきれなかった'93年12月発売のソフト、さらに'94年１月中旬～２月に出たソフトが対象。また、今まで募集していた「テーマ編」はやめて、これからはより多くの新作ソフトを掲載します。プレイしたらすぐ投稿ネ。待ってます♡　(まどか)

とってもボケキャラなんだ

●完璧主義者の友人Mにゲームを貸すと、〝これでもか〞というほど極めて僕に返してくれる。先日も〝レベルが上がらないソフト〞で有名な『ロードス島戦記』を貸し、数週間後に「まだちょっと極めてへんにゃけど…」と言って渡された中身は、なんと全員レベルが50だった。しかも「エトのＨＰが997なんやけど、あと２ポイント上げるにはどうやったらいいんかな？」なんて言う。〝そこまで上げたらもういいやん〞と思った。ちなみに、僕たちは高校３年生(勉強しろって／)。(京都府／ちゃぶだいクン)

法廷倶楽部

読者陪審員が誌上バトル



法廷書記のまどかです。今回は陪審員のみの討論となり、たくさんの陪審員が出廷（掲載）できました。傍聴席の人も準備はいいかな？　では開廷！

今月の被告人

ブーム便乗ソフトを出すメーカー

対戦型格闘ゲームや育成シミュレーションゲームなどのブームに便乗した類似ゲームが続々と登場している。システムなど多少の違いがあるものの、これらは明らかに「便乗商法」なのではないだろうか？　ユーザーも食傷気味になり、せっかくの盛り上がりに水を差すことにもなりかねない。そこで、類似ソフトの是非を問うことになった。

オリジナリティを追求しろ！

陪審員1

兵庫県／今桜匡クン

無罪。そんなことを言うとキリがない。どのジャンルも最初から存在していたわけではない。たとえばRPGだって最初からあったわけではなく、類似品が積み重なってひとつのジャンルになったのだ。もちろん、便乗は良いことではない。ウンザリする気持ちもわかる。だが、その便乗ソフトの中から名作が誕生することもある。失敗は成功の元と言うじゃないか。ブームはユーザーが飽きれば自然に消えるものだし、そうめくじらを立てなくても良いのでは？

陪審員2

埼玉県／TETSUクン

類似ゲームの乱発は確かにうんざりだが、でもその中から良いゲームが出ているのも確かですよ。格闘ゲームでは『餓狼伝説2』、育てゲームでは『卒業』などは、システムもよく練り込んであって、オリジナルゲームと言ってもいいと思います。同じ類似ゲームでも、ただマネて粗雑に作ったゲームに対し、類似ソフトだけどプラスαを取り入れて新しいものを作ろうとするメーカーもあるのも確か。いちがいに類似ソフトが悪いとは言えないので、再審。

陪審員3

群馬県／STYXクン

まず言っておきたいのは、オリジナリティの有無に関係なく、良い作品は作者の熱意によるものだということ。「オリジナリティ＝ゲームのおもしろさ」とは限らない。事実、ゲーム業界はさまざまなゲームを研究し、試行錯誤の繰り返しで発展してきたのだ。類似ソフトなんてものは今に始まったことではない。ただひとつ言えることは、プレイすれば、流行に便乗した売れ線ゲームか、作者の思い入れによるこだわりなのかはすぐにわかるということ。前者と後者では業界の発展に対する度合いは後者のほうが断然大きい。たとえば『餓狼伝説2』のように、類似の域を超える可能性を持っているものもあるし、類似ソフトすべてが悪いとは限らない。そういう点で無罪にしたいが、便乗商法としてのソフトが今回の焦点なので、当然、有罪だ。

陪審員4

滋賀県／岩下朗人クン

無罪。ブームに便乗した類似ゲームの中にも、ただマネしただけではない良質ソフトがある。それは、一連のブームの中で「わが社なら、このテのゲームをこう作る」という独自性を強く働かせるからだ。まさにそのメーカーの特色や技術力をユーザーに見せつける絶好の機会であり、また真価を問われるときだ。要は、ただ模倣するだけではなく、そこからどう発展させていくかである。

陪審員5

千葉県／濱田佳二クン

人気になったゲームは、あらゆる面で完成度が高かったと思います。ブームなのでそこそこは売れるものの、それらに便乗しても比較負けしてしまうのではないでしょうか。高い技術力を持っているメーカーには保守的になりすぎず、新しい分野に手を出してもらいたいです。再審。

陪審員6

神奈川県／橋本憲和クン

よく「オリジナリティ」と言われるけど、それは新システムや画面構成のことではない。ユーザーの心をとらえるガッチリした世界観だと思う。『イース』や『ドラキュラ』シリーズなどは、システム的には目新しいものはないが、強い個性がそれ自体を名作に引き上げている。決して元祖だけが有利なわけではない。逆に、名作のいい点だけを集めても名作にはならないはずだ。再審。

陪審員7

東京都／ファミコンブーム便乗機・PC原動機クン

無罪。うははー。「ブーム便乗ソフトを出すメーカーは有罪か無罪か」とな？　自分トコでそーゆーゲーム出しているというのに、トクマさんって、やっぱ強いよなー。無罪としてこのままブームな腐ったゲームが鬼のように出るのも何だが、有罪としてゲームが出なくなる（ワケねーか）のもマヌケやね。でもね、今もRPGブームは（少し下火とはいえ）続いているし、縦スクロールのシューティングだって、また復活しそうだし。それを考えれば、ブーム便乗していないゲームって『ドラクエ』シリーズと『ストII』『プリンセスメーカー』『テトリス』の4本だけなんちゃう？　罪ウンヌンよりもクソゲーか否かの世界だよ。とまあ、有罪とした貴兄、ファッションについて考案し、自分の服を見よ。もしそれが流行モノであれば無罪を主張すべし。結論、同罪（オーイ）。

陪審員8

神奈川県／カラテカクン

類似ゲームが多く出ることによってそのジャンルが確立されるわけだし、良作も多く生まれてくる。『餓狼伝説』シリーズや『ぷよぷよ』などがいい例でしょう。それに、多くの類似ゲームが出ない限り、それをブームと呼べるかどうかは疑問。もし、くだらないものが登場したとしても、われわれがしっかりと見極めたうえ

とってもボケボケなん

●読者プレゼント応募ハガキをポストに入れた。その直後、なんとハガキに41円切手を貼り忘れたことに気がついた…。結局、取ってもらうのに4時間も手間取った。こんな大ボケは、やっぱり私だけでしょうか。（千葉県／クッシー〜アニキ〜クン）　●①友人Tが「今回のテストはIQを57しか使わなかったから、57点だったんだー」などとほざいた。ちなみに、平均点は75点だ。②PCエンジンファンの表紙を見て、親がひと言。「こんなHな雑誌の何が楽しいの？」。…ひどすぎる。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

でプレイをしないようにすればメーカー側も反省して、つまらないものも減ってゆくはずです。無罪。

陪審員9

群馬県／i-FORKクン

一時期、コマンドを変えただけという『ストII』もどきゲームが出回ったが、売れなかったのは周知の事実。よほどすごいゲームでない限り「便乗商法」は成功しない。個人的な意見として、最近のメーカーはプライドがない!! 「わが社はこの路線で通す」というコンセプトが固定ファンを生み、会社が大きくなっていったことを忘れたのか!? とくに老舗(しにせ)のコナミ、ナムコ、データーイーストの各社が自社のプライドを捨て、格闘ゲームを登場させたときのショックは忘れがたい。このまま便乗を続けると、ゲーム業界全体がマンネリ化してしまう。今一度、初心に戻り、良作を作ってほしい。有罪。

陪審員10

大阪府／平野克典クン

無罪。まず、ブームが生まれた以上、そのジャンルについてユーザーの関心が高いのは明白。選択肢の幅が広がる意味で同種のソフトが多数開発されることは歓迎されて良いことです。ただ、問題はブームを生んだソフトよりも明らかに質の劣る作品が続々と発売される現状でしょう。後発の利点を生かせば、少なくとも元の作品に近いクオリティを維持し、場合によっては改良型として、そのジャンルをさらに発展させることも十分可能に思えるのに…。おそらく、いちばんの問題は"いつ果てるとも知れぬブームに乗ろうとするあまり、開発を急いでしまう点"にあるのではないでしょうか。最近のソフトの大多数が、1年以上の開発期間を必要としている以上、完全にブームに便乗することは物理的に不可能と考え、メーカーには納得いくまで作品に磨きをかけて開発してほしいものです。その作品が第2のブームを呼ぶことも大いにあり得るのですから。

陪審員11

岡山県／霧の駱駝クン

最近のゲームはどれも似すぎている。グラフィックが違うだけであとはいっしょ、というのが多々ある。ジャンルについては、新しいものを作れ、とまでは言わない。しかし、他社のまねごとをしていたのでは、一向に進歩しない。良い点は取り入れて、さらに発展させなくては意味がない。現在の状態ではそのような努力をしているメーカーは少なすぎると思う。よって当然、有罪!!

陪審員12

茨城県／細谷政一クン

無罪。ゲーム界の「ブーム」は1回で起きるのではなく、繰り返しの連続でその時代や流行を反映し、やがて後世に語り継がれる「名作」が誕生する。今はほとんどの「ジャンル」は出つくしているため、少しでも人気にあやかりたいのが本音だろう。私たちも「オリジナル」を求めるより、ゲームの細かい演出に気づく努力しなければいけないと思う。

陪審員13

兵庫県／とかちあずきクン

初めに断っておくが、ブーム便乗ソフトでしかユーザーの心を捕らえることのできないメーカーに対して、ここでゴチャゴチャ文句を言うつもりはない。が、しかし!! 数々の名作ソフトを生み出し、ユーザーに感動を与え、また、それができるメーカーが、安易にブーム便乗ソフトを出すのは絶対に許せない!! 勘のいい人はおわかりかもしれないが、そのメーカーとはコナミである。私自身、コナミファンであり、今までPCエンジンで発売されたゲームはすべて持っている。ゲームを買うたびに、驚かされ、感動させられたその素晴らしい技術力は、ソフト会社の中で最高ではないかとさえ思う。だからこそ私は、コナミに『ときめき〜』とかいうギャルゲーに走ってほしくなかった。

コナミに限らず、メーカーは自社に対し、ユーザーは何を求めているかをよく考えてほしいと思う。私はコナミは、いつもハードの限界に挑戦してユーザーをアッと驚かせるメーカーであってほしいと思っている。有罪。

陪審員14

山梨県／未来闘来クン

本当に便乗商法をやっているなら許せないが、もとのゲームを超えようとして作るのなら大いに結構なことではないか。そもそもオリジナリティというのは、プレイしている人を飽きさせないシステムであり、他のゲームにないシステムを指すのではない。だから『ドラクエ』発売後のゲームを「オリジナリティのない『ドラクエ』の真似ゲーム」と批判するのは間違いだ。それを言うなら『ドラクエ』は『ウィザードリィ』の真似ゲームではないのか? なぜ『F・F』だけほめるんだ? 最近、安易に「オリジナリティ」「完成度」「自由度」などの言葉が使われすぎているような気がする。無罪。

陪審員15

北海道／川崎直人クン

ブーム便乗は悪いと思わない。が、類似ソフトにはオリジナリティのかけらもなく、ゲームとしても完成されていない、はっきり言ってつまらないものが多すぎる。類似とか便乗とか指摘されたって、完成度が高くておもしろければ、誰も文句は言わない。だから、現状では有罪としか言えない。

評決



再審

参加総数は86名(有罪31人、無罪33人、再審22人)。この議題を募集したときは時期的に「対戦格闘や育成ものはもうウンザリ。討論してほしい」という声が多かったんです。でも、いざメーカーにコメントを依頼する段階で、「では一体、何が元祖で何がマネか?」という線引きが非常に難しかった。そもそも、「類似」とひと口にまとめるにはあまりにも本数が多く、これはひとつのゲームジャンルとして確立したと言っても過言ではないというワケです。というコトで、今回は陪審員のみの討論となりました。総評としては、類似だろうが便乗だろうが、「おもしろければイイ!!」。…単純明快ですね。

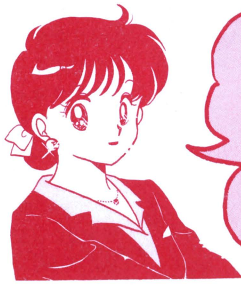
わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では言いたい放題の陪審員を募集中♡ ただし、お互い気持ち良く討論するため、個人的な誹謗・中傷を避けることは基本的なルールです。参加希望者は被告人に対し有罪、無罪、再審(どちらとも言えない場合)の評決と、その理由を簡単に書いて送ってね。待ってます♡(まどか)

5月号

被告人	ゲーム専門誌
罪状	ゲーム評価は本当に必要か!?

ゲームレビューに関して、いろんな意見が届いている。本誌では「完成版で最後までプレイしていない限り、評価はしない(できない)」との方針だが、賛成意見とは逆に、「それでもソフトを買うための目安となるので、掲載してほしい」という意見も。読者にとって評価は本当に必要か、さらに理想的な評価方法などを討論する。(2月28日必着)



いろんな意見や要望大歓迎です

とってもポケキャラなん

●先日、僕は日本物産の『セクシーアイドル麻雀』を買いに、いざゲームショップへ向かったが、店員さんがなんと! これまたべっぴんな(笑)お姉さん。タイトルがタイトルだけに、ジャケットもそれなりで、その…。店を出た僕の右手は『ボンバーマン'94』を握りしめていた…。(北海道/ワンダーいぶき(仮名)クン) ●リーダーズランド投稿ハガキと読者プレゼント応募ハガキもページ数に入っているのは、なんだかセコイと思っているはオレだけか?(群馬県/つる舞う形の群馬県クン)

FREE TALK おたよりナシでもうえるかむ♡ PC文化屋雑貨店



やってくれるぜ!

相変わらずやるなあ、PCエンジンファンは!!「ゲームタイトル・メーカー年末年始棚卸し!!」のことですよ。以前、スーパーCD-ROM²が発表されたときも「読み込むデータ量が増えるので、アクセスタイムは長くなる」という事実を唯一言及していたし。でもって、今回のコレだ。やってくれるよなあ♪　だから好きなんだけど。サン電子、システムソフト、ビデオシステムがレッドカード（苦笑）メーカーになってしまったのは個人的には残念だけど、それよりいちばんうれしいのはナムコ!! 本当か!?　信じていいんだろうか!?「意欲的に活動していきたい」だなんて!!　うれしいぞお!!　さて、そんな「やってくれるPCエンジンファン」にやってもらいたいことがあるのです。それは、新日本プロレス所属の獣神サンダーライガー選手に編集部のスタッフが「ゴジラ 爆闘烈伝」で対戦を挑む!　ライガー選手は超がつく怪獣ファンだからね。んでもって、編集部のスタッフが勝ったら、読者プレゼント用にサイン色紙をもらってくるとか…。やっぱりダメかな?　でもやってほしい(笑)。ワガママばかり言うTOUTETUでした。

（宮崎県／TOUTETUクン）

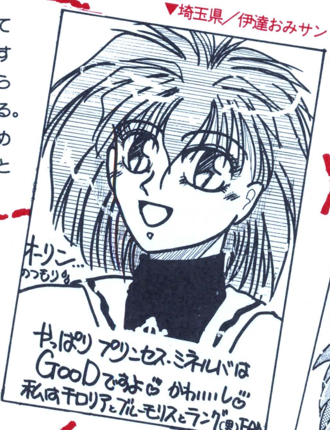
あれ以来、編集会議では「ここはイエローカードで…」とか、メーカーの人も「レッドカードの○○です」なんて電話で言ったりして、すっかり標準語として定着(!?)。ところで、獣神サンダーライガー選手はまどかも好き。"近所の兄貴"って感じでイイよね♡

PCエンジンは安泰

12月5日、僕は地元・福岡テレビ局主催の新作ゲームソフト展示会に行きました。まず驚いたのがNECホームエレクトロニクスコーナー。そこには3本のソフトが展示されていました(プレイ可能)。いちばん目立っていたのは『餓狼伝説2』でした。両脇の『エメラルドドラゴン』『風の伝説ザナドゥ』が目立たなくなるくらいの人だかりでした。スーパーファミコン版もありましたが、PCエンジン版のほうが人気があったようです。列に並んでプレイしましたが、操作性、アクセス、とくに問題なしでした。韓国ではバイクがコケているところまで再現されていました。唯一残念だったのは、足元の影がチラつく（一部欠ける）ことです。でも、これならPCエンジンは安泰だと思っていたところに不愉快なことがひとつありました。NECコーナーにあったパンフレットの内容が'93年5月のものだったのです。しかも、4枚も同じものがはさんでありました（表は『風の伝説ザナドゥ』、裏は『ストIIダッシュ』)。これは明らかに東京おもちゃショーの余

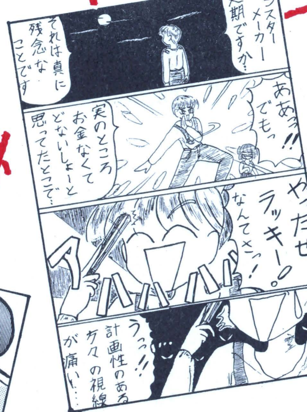
○このことで、法廷倶楽部の被告人にされそうな多部田さん(笑)。これについては反響が大きかったので、まどかは密かに(!?)、メーカー初の個人出廷をネラっていたりして(笑)

○うれし恥ずかし、美少女てんこ盛りゲーム(笑)。「登場する美少女たちは、お子様からアダルトなお姉様までそろっている。ロリコンのキミから女王様にいじめられたいキミまで満足するハズ」と断言するのは、美少女専属M君



▼埼玉県／伊達おみサン

○義クンが珍しくマトモなイラストを描いてる(笑)。それはさておき、ついに『魔導物語』の移植決定!!　みんな、ぜひ企画に参加してね。自分が考えた魔導キャラが登場するかもしれないよ

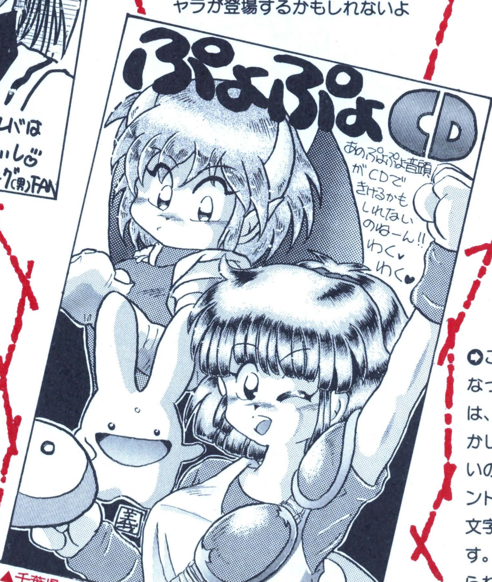


▲奈良県／月の影クン



▲兵庫県／柴田亜美クン

○編集部には「男子高校生かあ、イイなあ♡」なんて言う危険人物が多い…。ちなみに、多部田さんは今、坊主頭だよん。'93年12月号P35よりは髪が伸びているけどネ(笑)



▲千葉県／義クン

○こんなふうになってしまっては、とても恥ずかしくて言えないので（涙）ヒントだけね。頭文字がB・Fです。映画好きならわかるかな?



▲新潟県／石頭硬太郎クン

りモノでしょう。欲しいならあげますよ。何はともあれ、『餓狼伝説2』『龍虎の拳』ともに良作であることは確かです。発売が楽しみです。P.S.イベントのじゃんけん大会の優勝賞品はなんと『天外魔境～』(2M)でした。ほしい～。

(福岡県／天外おくれクン)

レポートをありがとう♡ まあ、余りモノかもしれないにせよ、ファン・サービスなんだし、PCエンジンの安泰に免じて（強引／）許してあげてネ♡

予想外の出来事

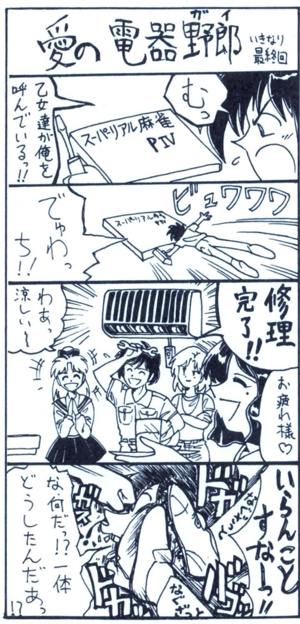
私はPCエンジンファン1月号を買い、いつものように新作情報をチェックし、インフォスクラムの最後まで読み進んだ。すると、アンケート当選者の中に自分の名前があるではないか〃 あまりの予想外の出来事に、頭のなかを豚に乗ったマンセルが駆け回った。高校や大学に合格したときよりも数万倍の感動だった。そんな私に母は言った。「きっと今に悪いことが起きるよ」。来月号を買うまで、私は無事でいられるかとても不安だ。（香川県／凪竹相クン）

愛するダーリン（おいおい）マンセルが豚に乗ってるですってぇ!? ともあれ、宝くじより高い競争率と言われるPCエンジンファンのアンケート（ウソウソ）に当選するなんて、すごく運がイイことには違いない。「運を使い果たす」とは考えず、コレをきっかけに運がますます開けると素直によろこびましょう（楽天的なまどか）。

初ボケ日記!?

ひどい、ひどすぎる（本当はそんなこと思っていませんよ）。いくらFX（仮称）が発表されて話題だからって、僕のペンネーム「ワンダーいぶき（仮名）」を「ワンダーいぶき（仮称）」にするなんて〃 せっかく陪審員1になって、「こいつは新年早々、縁起がいいや／」なんてよろこんでいたのに…（実は陪審員1になることが、僕のささやかな夢だった）。何にせよ、まどかさんのささやかなズッコケぶりに、新年からずっこけさせられ、早くも「まどかの大ボケ日記」が読めることを予感させられた〃 さあ、今年は一体いくつの大ボケ日記を読めることやら!? （北海道／ワンダーいぶき（仮名）クン）

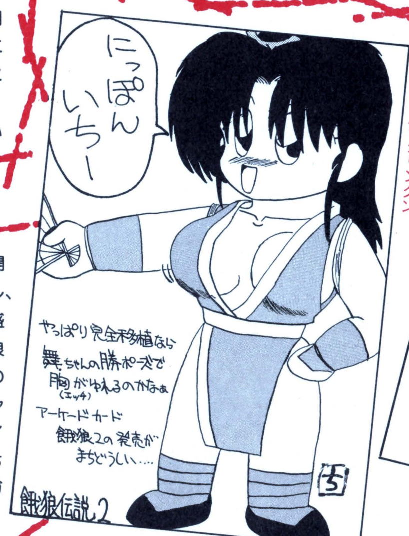
ごめんなさーい!! それにしても、みんなでまどかのボケを期待してるとは…。編集部の人も「ボケキャラ日記はネタに困らないから、ゲームの記事より楽ちん」とか言って、毎月「ボケキャラのネタは足りてる?」と期待顔で聞きにくるし…。今年こそネタにならないよーに努力シマス（つまらない、なんて言わないで）。



▲愛媛県／ヒガッヒガックン

◐ナイスな（死語）ギャグに座ぶとん2枚!! ちなみに、アニメーションは本当になめらか。業務用と同じものを使用し、アニメーションパターンごとに中1枚ずつ減らしただけ、というのがその秘密らしい

◐ちょっと古いけど、ニュー・キッズ・オン・ザ・ロックの『バレンタイン・ガール』という曲がまどかは大好き♡ みんなも機会があったら聴いてみてネ。え、何かごまかしてないかって? 気のせいよっ

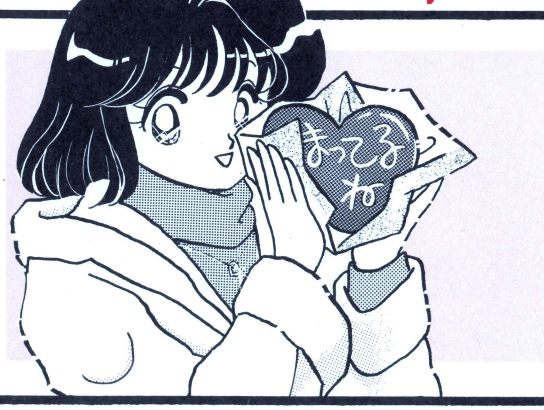


▲埼玉県／チクリンクン

◐劇場公開もされるし、今最高に盛り上がっている『餓狼～』シリーズ。人気の秘訣はやっぱり舞チャンか!? でも、このイラストの巨大な胸はちょっと怖すぎる（ヒガミではないよ…）



▲神奈川県／加藤貴成クン



おたより待ってます♡

リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集しています♡ 待ってます♡

さて。なんと、まどかは初事故(!?)を体験／ 駐車場で後進中ハンドルを間違えて逆に切り、さらにブレーキとアクセルを間違えて自分から思いきりぶつかったという、まどからしい(!?)事故でした。しかも、大みそかとは…。なんか、イヤなことすべて打ち止めって感じで、何だかかえってスッキリしちゃった（ぶつけられた人はシャレにならないね、ゴメンナサイ）。ま、受験の人、就職の人、世の中も不景気とか言われてるけど、暗くなってもしょーがない〃 みんなで良い1年にしましょう。（事故には気をつけよう☆まどか）

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部リーダーズランド係

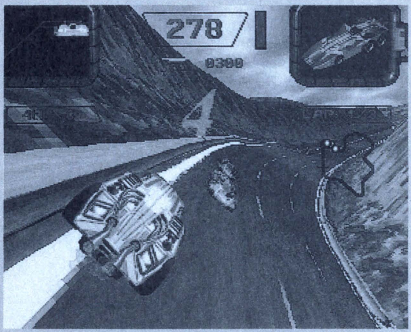
とってもボケキャラなん

●①クリスマスの夜。ケーキにたくさんのロウソクを立てて火を灯し、部屋の電気をすべて消してクリスマスのムードに浸っていた。すると、ロウだらけになったケーキが音をたてて炎上した…。②大みそかの夜、年越しそばを食べて寝たら、新年早々、胃がもたれ気味だ。③お年玉の袋には「1万円」と書いてあるのに、中身は1000円しかくれたことのないおばあちゃん。④今ごろ「ナタ・デ・ココ」を食べたくらいで、流行の最先端でもいっているみたいに自慢している友人M。（福島県／桜桃太郎クン）

ゲームも、音楽も、カラオケも、写真も、1つのCDプレイヤーで楽しめる。そんなすごいマシン3DOのすべてを紹介した本が登場！

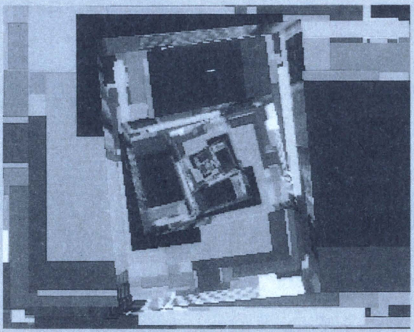
その名も

「3DO（スリーディーオー）マガジン」!!



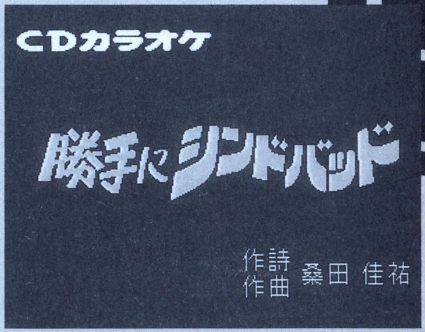
●3DO専用

スピードと実写がすごいゲーム『CRASH'N BURN』



●音楽CD

CDプレイヤーと同じ。音楽の他にきれいな画面も出るよ



●CD-G

CDサイズのカラオケも楽しめるのだ

好評発売中
定価480円
オールカラー
徳間書店



●フォトCG

コダックのデジタル写真。パソコン同様拡大縮小も自由自在。



●タイトル画面

だんごマークは3DOが世界共通の規格のしるし


風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
少女の優しさに
小鳥たちが舞う
木漏れ日の平和
しかし、いま！
戦慄の序曲が!!
第2話
復活
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾作品です。
近藤敏信



プラス1

●『風の伝説ザナドゥ』に関するサマザマな情報などをお伝えする、はみだしコーナー“プラス1”。今月はアリオスやソフィアたちが活躍する、ザナドゥの世界について紹介していこう。



ストーリー

聖剣が眠る神殿で拾われた、不思議な少女ソフィア。ソフィアは偶然にも旅先でアリオスと宿を共にする。翌朝、語らいでいる2人の前に突如〝謎の男〟が現れる。そして、一太刀アリオスと交えると、男はその場を去ったのであった。

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ

プラス1 ●ザナドゥの世界はイシュタリア世界という。これは、この地の女神イシュタルの名から付けられたもの。またイシュタリアという名は、この世界の中心ともいえる王都のことでもあるんだ。



登場人物紹介



アリオス／王軍の百騎長である若者。勇者アイネアスの子孫!?



ソフィア／聖剣が眠る神殿で、エナスに拾われた不思議な少女



謎の男／正体不明。しかし、その過去にはアリオスとの関係が!?

プラス1 ●王都にはアラバト山という、まるで杖のように天空にそびえ立つ山がある。城はこの山の頂にあり、王都はこの山を中心に放射状に広がる。クレーネ・ジュエルも山頂に祭られている。



ダイモス／イシュタリア1の剣士。アリオスの右腕的存在

メディア／ワークスの娘。ソフィアの姉的な存在である

エナス／ソフィアを孫として育て、聖剣を守っている賢者

ワークス／メディアの父親であり、ソフィアの師匠である



ザナドゥ倶楽部

●近藤先生、連載開始おめでとうございます！　先生のキャラクタは大好きなので一生ついていきます。『ルイン』もキャラクタが気に入って買ってしまいました。これからも体に気をつけて、連載がんばって下さい。（東京都／今年は高校受験の田中）

プラス1 ●クレーネ・ジュエルは青い光を放ち、その光が届く範囲では、人が魔法を使えるようになるといった不思議な力を持った宝石である。人々は、そのクレーネの加護を受けて暮らしているのだ。


感じるぞ！
感じるのだ
闇の力を!!
ヒョオオ
あのお方が
復活する!!
あわてるな
我々が
勝つ!!
スル
カ…
カコース様
や…奴らに…
ブヒ…
かこま…れて
ダメ…です…
ふるふる
フラ
フラ
カッ
ダルダンディス様が!!
オオオオオ

ザナドゥ倶楽部

●祝コミック化！ 近藤先生、連載がんばって下さい！（香川県／風月ごろ太）●近藤先生、キャプテンのときから読んでます！ その先生がPCエンジンファンで連載を始めてくれるなんて、ボクは非常にウレシ～～!!（新潟県／尾比良の鏡）



☞P81につづく

3社合同企画「魔導物語」アイデア募集

平成6年3月1日発行第1巻第1号(通巻1号)平成5年12月NECアベニュー公認

センター綴じ込み
特別企画

NEC
アベニューファン

NEC AVENUE FAN



独占スクープ

魔導物語

CAL III

NEC アベニュー
インフォメーション

新作情報

前代未聞の32ページ

全16タイトル完全収録

独占スクープ①

人気キャラ総出演の
コンパイル代表作ついに移植!!

魔導物語



『ぷよぷよ』の人気キャラを生んだ3DダンジョンRPG『魔導物語』が満を持して移植決定！　その速報をお伝えすると同時に、パソコン版画面で『魔導物語』の魅力を探っていく。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
0%（1月18日現在）

3部作『1-2-3』を3本に分けてリリース

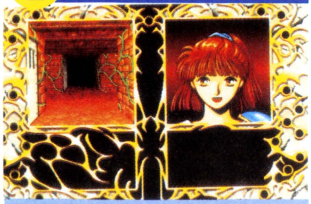
移植元となるパソコン版『魔導物語１－２－３』は、タイトルからもわかるとおり3部作で１本のソフトとしてリリースされていた。3作とも主人公は共通してアルルで、シリーズとしての関連が強い作品なのだ。PCエンジン版ではこの3部作がそれぞれ単独のソフトとしてリリースされることが決定している。現在開発はスタートしたばかりだが、意外に早くPCエンジン版の画面が見られるかも。

1 魔導の塔



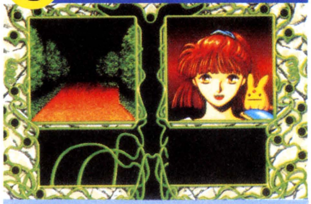
魔導ようちえんの卒園試験として、魔導の塔から3つの魔導球を手に入れるクエストに挑戦。このときアルルはまだ6歳。

2 地下迷宮



アルルが16歳のとき古代魔導スクール入学のための旅の途中、謎の男に魔法をかけられた。気がつくとそこは地下迷宮だった。

3 迷いの森



魔導学校を目指す旅の途中、妖しい美女にからまれてしまう。逃げたその先は、誰も抜けたことのないという迷いの森だった。

1作の内容をそれぞれボリュームアップ

3部作を別々にリリースするとなると、CD-ROMの膨大な容量から見た場合、どうしてもそれぞれの内容が薄く感じてしまう。そこで、PCエンジン版のオリジナル要素を盛り込んで、内容をボリュームアップさせることが決定している。たとえばダンジョンの規模を大きくしたり、モンスターの数を増やしたりする予定だ。

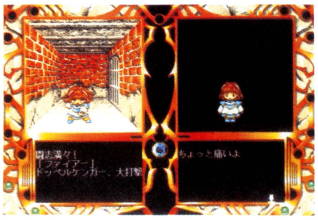
ちなみに、PC9801版で不評だったリアルなモンスターは、デフォルメされたものになること。



⇧『ぷよぷよ』でぷよを殺しまくっていた少女アルルが主人公



⇧これはパソコンのシリーズ最新作『魔導物語Ａ・Ｒ・Ｓ』の画面。キャラはデフォルメされてカワイイ感じ

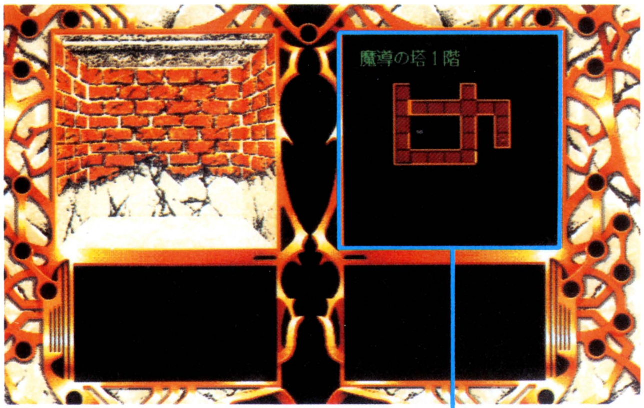


⇧CD-ROMだからもちろんしゃべりまくり。基本的には『ぷよぷよCD』と同じ声優が担当する

　※画面はすべてパソコン版のものです

3Dダンジョンの謎解きに挑むマジカルRPG

ここからは『魔導物語』のシステムについて紹介していこう。基本は3Dダンジョンを探索するRPG。徘徊しているモンスターと戦いながら、ダンジョンの謎を解き明かし、脱出または最終ボスを倒すのだ。オートマッピング機能があるので迷うことはないが、謎解きの要素が強く、簡単にはクリアできないようになっている。



ダンジョンの中をすみずみまで探索しよう

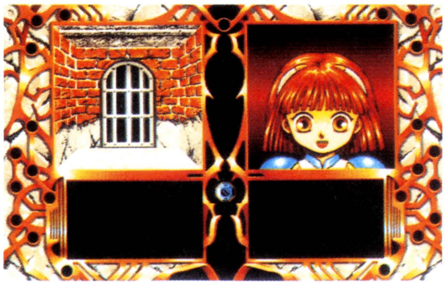


オートマッピング
アルルが歩いたところが自動的にトレースされていく仕組みになっている

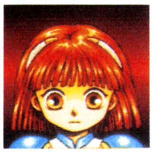
壁に頭をぶつけることも多いが、何かいいことがあるかもしれない？

数値のないファジーパラメータ

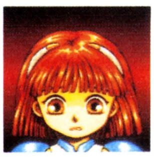
このゲームでは、HPや魔導力（いわゆるマジックポイント）などは、数値ではなくグラフィックやメッセージというあいまいな形で表される。これはファジーパラメータとよばれるシステム。プレイヤーは状況を画面から読み取り、ゲームを進めていくのだ。



これはHPがたっぷりあるときの表情



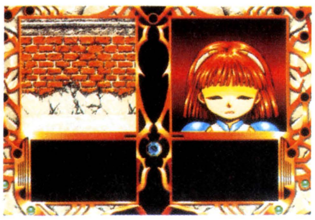
ちょっと元気がなくなってきたぞ



かなり調子悪そうな表情だ…

BGMも体調で変化

アルルの体の状態は画面だけでなく、なんとBGMから判断することもできる。HPがタップリあるときは軽快なBGMが流れているが、残り少なくなってくると、ヘロヘロな感じのBGMに変わるのだ。また毒に侵されているときなども別のBGMが流れるぞ。



ヘロヘロになるとBGMもヘロヘロになってしまうのだ

しゃべりまくりの戦闘シーン

戦闘時、アルルと敵のモンスターはいろんな掛け声を出しながら戦う。今でこそキャラがしゃべることは当たり前になっているが、当時はかなりめずらしいことだった。掛け声はキャラごとに数種類用意され、ゲームの楽しい雰囲気を盛り上げてくれるぞ。PCエンジン版はAD-PCMを使ってクリアな音声でしゃべりまくる。また『ぷよぷよCD』の豪華声優陣はそのまま起用されるそうだ。



戦闘シーンは掛け声をかけあって攻撃しあうのでにぎやか

魔法を駆使して戦う

プレイヤーの攻撃方法は、魔導力を駆使した魔法が中心。魔法はおもに魔導書を見つけて習得する仕組みになっている。ファイヤーやアイス・ストームなどの初歩的な魔法は魔導力を消費せずに使用できる。モンスターによっては、特定の魔法に弱いヤツもいるのでうまく使い分けるのがポイントだ。



アルルの唱えたアイス・ストームでコチコチに凍ってしまったぷよ



ダンジョンの意外なところで手に入ったりする。これがなきゃ始まらないのだ

ミョーなアイテム

このゲームには、ユニークなアイテムがたくさん登場する。攻撃用アイテムも多数登場するが、変わった名前のものが多く、使ってみなければ効果がわからないものが多い。また戦闘中と移動中で効果が異なったり、ある条件下にのみ反応するアイテムもある。そのほとんどはゲームクリアに関係してくるイベントで使用するものだ。中にはなかなか手に入らない幻のアイテムもあるらしい。

パプリカの注射



このアイテムを使うと、一定時間だけぞう大魔王なみの力を発揮する

ダルジュロスの犬頭



これを身につけたまま歩き回ると、経験玉が自動的にアップする

コンパイル・NECアベニュー・PCエンジンファン

3社合同プロジェクト 魔導物語アイデア募集

PCエンジン版『魔導物語』は、単なるパソコン版の移植にはとどまらない。クオリティ、スケールともにより充実した内容にするために、ビッグなプロジェクトが動き出した／　なんと、実際にゲームで使うアイデアを、ユーザーから大募集してしまうのだ。これは、コンパイル、NECアベニュー、PCエンジンファンの3社合同企画として実現。この企画で選ばれたアイデアは、実際のゲームに直接生かされるのだ。募集するのはモンスター、魔法、アイテム、その他の4つの部門。それぞれ細かな応募内容が異なっているので、各部門の説明をよく読んでからふるって応募してほしい。もちろん1人で何通応募してもOKだ。



これは、シリーズ最新作『魔導物語A・R・S』のアルル

キミの考えたおもしろいアイデアをゲームに生かそう／

採用者の名前はスタッフロールに!!

応募作品は3社の厳正なる選考のうえ、ゲームに採用するアイデアを決定。選ばれたアイデアは、実際にゲームに組み込まれることになっている。そして豪華特典として、PCエンジン版『魔導物語』のエンディングのスタッフロールに、採用者の名前をクレジット／　つまり、ゲームを開発したスタッフの仲間入りというわけ。さらにそれ以外にも『魔導物語』関係の豪華景品がプレゼントされるのだ。そのほか、アイデアが不採用だった人の中から抽選で合計15名に、コンパイル、NECアベニューから貴重なオリジナルグッズがプレゼントされるぞ。

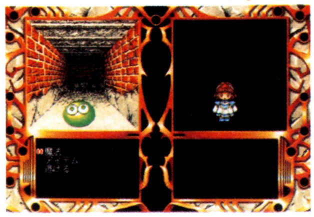

ゲームに自分の名前を見つけると感激もひとしおかも

豪　華　景　品

アイデア採用者	NECアベニューからPCエンジン版『魔導物語１』のソフトと、オリジナルテレカなど。コンパイルから、カーバンクルぬいぐるみをセットで
応募の中から抽選で計15名	PCエンジン版『魔導物語』テレカ、コンパイル特製テレカ、PCエンジンファンオリジナルTシャツなどを、応募者の中から抽選で各5名ずつ計15名に

魔導モンスター部門

魔導モンスター部門では、主人公アルルの敵となる新たなモンスターを募集。キミの考えたモンスターのカラーイラストに、キャラ名、特徴などを添えてほしい。攻撃方法や戦闘時の掛け声など、アイデアを自由に記入してかまわないぞ。応募の際の注意点としては、『ぷよぷよ』に登場するモンスターのような、デフォルメされたカワイイ感じで考えてほしい。今回紹介記事で使用した画面では頭身が高くちょっとリアルな感じだったが、PCエンジン版はデフォルメタイプになるからね。


ぷよぷよはこのゲームがデビュー作。キミのキャラもビッグになる？





魔導キャラの一人、パノッティ

魔導魔法部門

この部門では、アルルの武器となる新たな魔法を募集。魔法の名前と、その効果を考えてほしい。攻撃魔法や防御魔法など、種類は特に問わない。特殊な効果がある場合は、その内容も付け加えてくれ。また、戦闘に使う魔法でなくてもかまわないので、自由に考えてくれ。応募の際、イラストはなくてもOKだが、簡単に描いてくれると選考時にイメージが伝わりやすいのでグッド。採用される確率も高くなるかもしれないぞ。


攻撃魔法に限らずいろんな魔法を考えてみるといいかも



魔導アイテム部門

この部門では、ゲーム中アルルがお世話になるアイテムを募集。アイテムの名前と、その効果を考えてくれ。『魔導物語』に登場するアイテムは、ちょっと変わったタイプのものが多い。たとえば、通常は戦闘中にモンスターにダメージを与えるときに使用するアイテムだが、ある特定の場所で使うと、思いもよらない効果が起きたりする。ダンジョンの謎解きに関係するような重要なアイテムから、あまり役に立たない受け狙いアイテムまで、いろんなタイプのアイテムを考えてほしい。

アイテム部門も魔法部門と同じくイラストがなくてもOKだが、添えてくれるとグッド。



⬆壁を作るアイテム、壁のもとは一見役に立たなそうだが…？



魔導その他部門

モンスター、魔法、アイテム以外でキミが考えてくれたおもしろいアイデアは、この部門に送ってほしい。この部門では、特にジャンルは設定していないので、ゲームのことならなんでもOKだ。また応募形式も限定しないので、これは、というアイデアを思いついたら自由に書いてほしい。



⬆ダンジョンの中のトリックを考えてみるのもおもしろいかも

応募方法

ハガキに部門名とアイデアを記入し、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号を必ず明記してください。締め切りは2月26日の消印有効、選考結果は3月発売のPCエンジンファン5月号誌上で行います。何本応募されてもかまいませんが、ハガキ1枚につきアイデアは1つに限ります。また1つのアイデアの内容が多く封書で応募する場合もハガキと同様の記入形式でお願いします。

なお、応募作品に関する著作権その他一切の権利はコンパイルに帰属します。応募された作品は返却できませんので了承ください。



好評につき締め切りを延長

ぷよぷよキャラ4コマ募集

『魔導物語』の移植を記念し、先月のPCエンジンファン誌上で募集した4コマ募集企画の締め切りを1ヵ月延長／ 『ぷよぷよ』に登場する魔導キャラたちを使い、楽しい4コママンガを考えてほしい。募集作品は厳正なる審査のうえ、各賞を決定。締め切りは2月26日消印有効。ふるって応募してね。

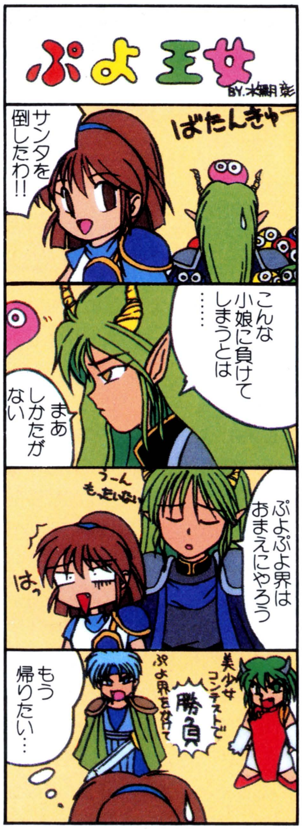
豪華景品

賞	景品
最優秀賞 1名	MDプレイヤー、『魔導音楽館』、パソコンソフトなど
優秀賞 5名	カーバンクルぬいぐるみ、『ぷよぷよCD』グッズなど
メーカー賞 6名	3社の自社ソフトやテレカを福袋形式で
?賞 ?名	コンパイル手提げセット、『魔導物語』グッズなど

応募規定



A4サイズのケント紙に1本ずつ、製図用インクまたは墨汁で書いてください。着色も忘れずに。フキダシの文字は鉛筆で書いてください。裏に住所、氏名(ペンネームも可)、年齢、電話番号を明記してください。



あて先
〒105 東京都港区
新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン
魔導アイデア または ぷよぷよキャラ4コマ 係

独占スクープ②

『CALII』の続編発表 PCエンジン版画面を独占入手！

CAL III（仮称）

いきなりタイトル発表！　すでにビジュアル画面は着々とできあがってきている。移植の際の変更点とあわせ、ストーリー展開をPCエンジン版の画面を使って一気に紹介するぞ。



CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
90%（1月18日現在）

予告通り「CAL III」がついにPCエンジンでも登場

'93年3月に発売された美少女アドベンチャー『CALII』（以下『II』）をクリアした人は最後に『CALIII』（以下『III』）の予告画面を見たハズ。この予告はパソコン版にもあった画面なので、PCエンジン版のことではないだろう、と思っていたら、実は水面下で開発が進んでいたのだ。



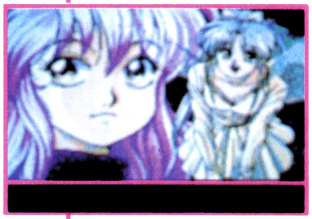
◐これが「II」をクリアすると出てくる「III」発売の予告の画面だ

システムはコマンド選択方式で『II』と同じ

システムは『II』のものがそのまま継承されている。『III』もコマンド選択方式のアドベンチャーだ。アドベンチャーといってもクイズ部分を除くと謎解き要素はほとんどなく、声優のしゃべり、メッセージ、ビジュアルでストーリー展開を楽しむデジタルコミックに近いアドベンチャーだ。

画面の基本構成は、上部3分の2がビジュアルで、下部3分の1にメッセージやコマンドが表示される。ゲーム中はこの基本画面とにらめっこして進めることになる。

ビジュアル表示



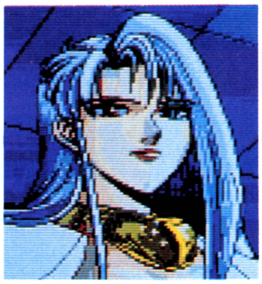
メッセージとコマンド表示

◐これが基本画面。下の黒い部分に文字が表示される

シリーズの謎が解き明かされる完結編

パソコン版の『III』はサブタイトルが完結編となっていた。PCエンジン版も、完結編を少しアレンジした同様のサブタイトルが入る予定になっている。

『III』は完結編ということで、『II』で張られていた主人公にまつわる伏線の謎がすべて解き明かされるストーリー展開になっている。



◐「II」ではいろいろな神々が、主人公の前世をほのめかした

気になるお色気度は…

美少女ソフト＝Hなソフトというわけではないのはわかっているけど、お色気度って気になるよね。パソコン版の『II』は18禁ソフトなので、ストーリー、ビジュアル共に超Hだった。そこで、移植の際に家庭ゲーム機器向けに大幅にアレンジされ移植された。中には過激すぎてカットした章もあったのだ。しかし、パソコン版の『III』は実は18禁ソフトではない。移植元のソフトも全裸の絵柄は2枚だけでお色気程度のもの。つまり、全裸部分を除いてほぼそのまま移植されることになるそうだ。

◐さすがに、このシーンは少し隠すとか。少しもHじゃないけどね



※Ⅱ はPCエンジン版『CALⅡ』、パ はパソコン版『CALⅢ』の画面です。ⒸNEC Avenue/BIRDY SOFT・BIRDY SOFT

音声、アニメーション、シナリオをパソコン版から強化

パソコンからPCエンジンへの移植は基本的に忠実になされる。しかし移植するにあたって、パソコン版から一部強化された部分がある。音声、アニメーション、シナリオの3点がそれだ。ここでは、その3点がどのように強化されるかを詳しく紹介していこう。

全キャラクタがしゃべりまくり

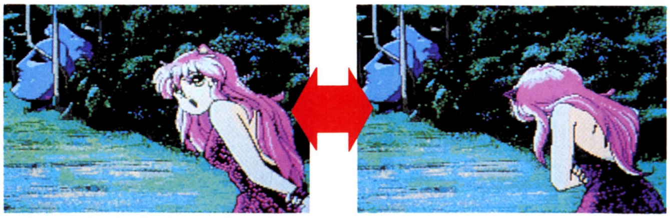
パソコン版の『III』もしゃべることにはしゃべる。しかし、M・M・O（マルチ・メディア・オーケストラ）という音源ボードを接続しなくては聞くことができなかった。PCエンジンはもちろん大容量を利用してAD-PCM(サンプリング）で全キャラクタがしゃべりまくる。しかも、パソコン版とは異なり声優陣は超メジャーな人ばかりを起用しているのだ。また、PCエンジン版の『II』ではしゃべらなかった主人公の石橋ワタルも今回はしゃべる予定だ。



メインキャラ名	声優名
石橋ワタル	古川登志夫
チェス	平野　文
結城美加	田畑奈穂美
シェラザード	久川　綾
クレオパトラ	冬馬　由美
クローリアン	嶋方　淳子
アーシュロット	中村　尚子
ポセイドン	堀　之紀
アイオーン	中谷　ゆみ
ヘラ	山崎和佳奈
アテナ	萩森　侚子
ヴィーナス	青羽美代子
ジュノー	永島　由子
アリス	笠原　留美
キパ	井上　美紀

アニメーションパターンを増加

アニメーションのパターン数が極端に少なくカクカクアニメするということは、容量の問題でパソコンではよくあること。しかし、目の肥えたPCエンジンユーザーには通用しない。そこで、滑らかにアニメするようにアニメーションの中間パターンが増強される。

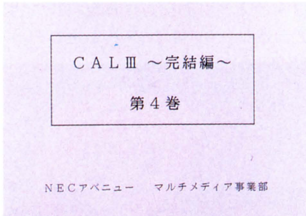


⬆PCエンジン版ではこの左と右の画面の間に中間パターンが入るのだ

シナリオに補足説明を加え補強

パソコン版『III』は全4章構成だ。しかし、実は容量の問題があって、急きょ削られた幻の章があり5章仕立てになる予定であったらしい。ほかにも一部削られた部分があったようで、展開が少しわかりづらい部分がいくつかある。

残念ながら、幻の章はPCエンジン版でも見ることができない。しかし、それらの削られた部分のフォローをすべく、シナリオに補足説明やセリフが補てんされている。


CALⅢ 〜完結編〜
第4巻
NECアベニュー　マルチメディア事業部

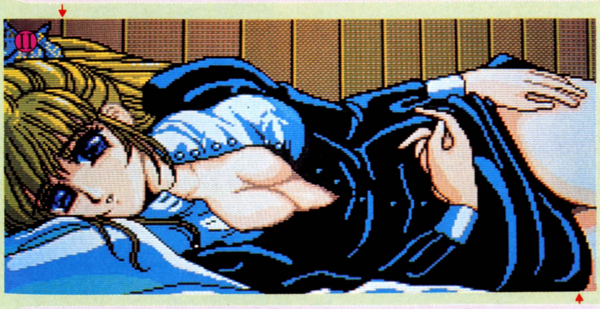
⬆『III』のシナリオ。4巻まであり、総ページ数は290にもなるのだ

また、PCエンジンに移植されていない『CALⅠ』(以下『Ⅰ』)のキャラの補足もなされている。

ビジュアルのクオリティを保つためPC-9801から直接コンバートする方式を採用

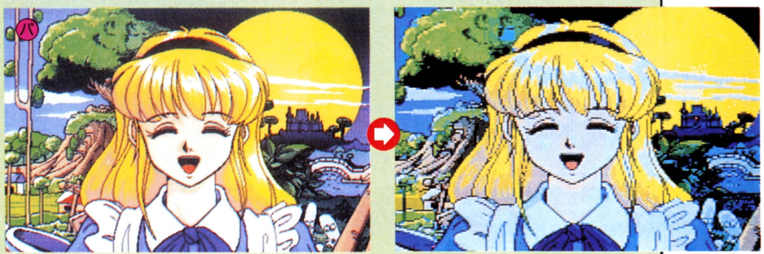
『II』のビジュアルは「線が太い」「淡い色が再現できなかった」という反省点があった。そこで、『III』は、PC-9801(パソコン)から変換ツールでデータをコンバート（変換）する方式を採用し、その問題をクリアした。ちなみに、新たに描き起こすアニメーション中間パターンも、同じ方式を取っている。クオリティを保つためとはいえ、PC-9801で描くとドット数が4倍近くになり、手間がかかるそうだ。

線が少し太いので輪郭がくっきりしすぎ

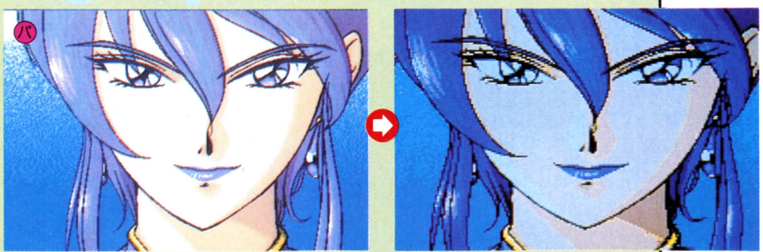


⬅『II』のキャロルの場合…

淡い色の再現ができず、肌の色が単調だ



⬆⬆ほとんど同じでしょ？　PCエンジン版の方の画面に薄く見える横線は走査線というもので、実際はないので注意してね♡



ヴィーナスと結城美加を助けるために時の世界でリンゴ探し

主人公の石橋ワタルの彼女の結城美加が事故で記憶を失う。美加を助けるためには、まず危篤状態の女神ヴィーナスを助けなくてはならないのだ。そのためには、女神アテナが作る神薬が必要となる。しかしアテナは、時の世界に散らばる黄金のパリスのリンゴと引き換えだと冷たく言い放つ。



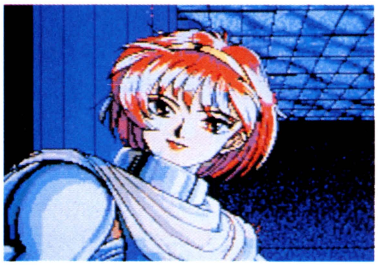
結城美加。記憶喪失になり彼氏であるワタルすらわからなくなる



チェスが引き出しから現れ神の世界のオリンポスにワタルを連れ去る



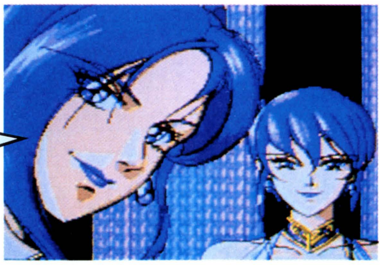
時の女神アイオーン（左）からヴィーナスの危篤と美加の関係を知る



知恵の女神アテナ。彼女が作る神薬がどうしても必要なのだ



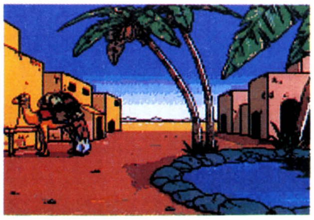
リンゴを探しに時の世界へ。盗み聞きするヘラ（右）が！



ヘラ（左）もリンゴを狙い邪魔をしてくる

時の世界① 砂漠が広がるアラビア

パリスのリンゴを探すため、最初に訪れる時の世界は古き時代のアラビア。ここでは、『II』に登場したシェラザードに出会える。『II』で奴隷として売られていた彼女は、アラブ王の妃になっている。しかし、この王は次々と妃を殺して取り替える残忍な人なのだ。



砂漠地帯だがオアシスもあるのだ



シェラザードがアラブ王の妃に！

時の世界② ？だらけの不思議の国

不思議の国に入ってすぐに、チェスが突然地面にうずくまる。なんと、チェスに美加ちゃんが乗り移り助けを求めてくるのだ。



突然うずくまるチェス。具合が悪いのかとワタルが心配していると…



チェスの口から助けを求める美加の声が！　チェスってイタコみたい

迷いの森

迷いの森の中で、チェスが巨大なマタタビを発見し、ラリってしまう。へろへろになったチェスを担いで森をさまよっていると『Ｉ』に登場した美少女アリスがトランプ兵にいじめられている。彼女を助けてあげると、チェス村へと通じている井戸を教えてくれるぞ。



人間に近い形をしているけどチェスも猫。マタタビでへべれけになる



アリスがトランプ兵にいじめられている。もちろん、助けてあげよう



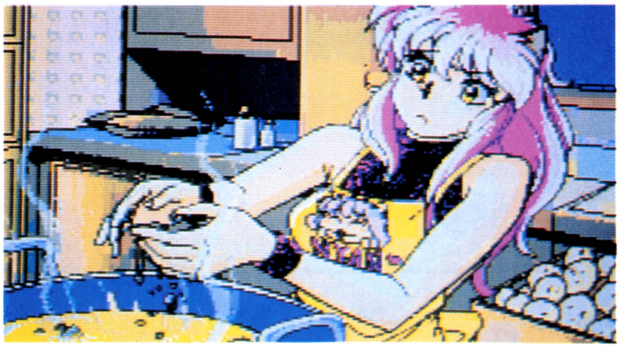
アリスからチェス村へ通じる井戸を教わる。チェスはまだへべれけだ

チェス村

チェス村の人は全員チェスのような猫人間だ。ここではチェスの出生の謎が解き明かされる。また、チェスが料理を披露してくれるゾ。舌がとろけるほどおいしいかも。



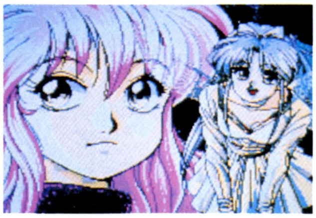
チェス村は建物が猫の形をしている



チェスの手料理は何でしょうか！　答えは秘密だぴょ～ん

時の世界③ 中世のイギリス諸島

中世のヨーロッパに来るまでには、リンゴのかけら2つは見つかっているはずだ。あと残すは1つというところまできているのだが、手元にあるリンゴの数は…。中世では最初に聖地（イダリオン）に通ずる森に出る。ここでは、『II』に登場した美少女アーシュロットと妖精フローリアンに会えるぞ。



小うるさいチェスとロが超悪いフローリアンの対決が見物なのだ

聖地に通ずる森

聖地に通ずる森では、騎士の面影がすっかり消え、女のコになったアーシュロットに出会える。彼女はリンゴの行方は知らなかったが、重要なアイテムをくれる。ここではしばし、『II』のその後のアーシュロットの話を聞いて懐かしさをかみしめよう。



アーシュロットは『II』で狂戦士のヨロイを着た戦士として登場した

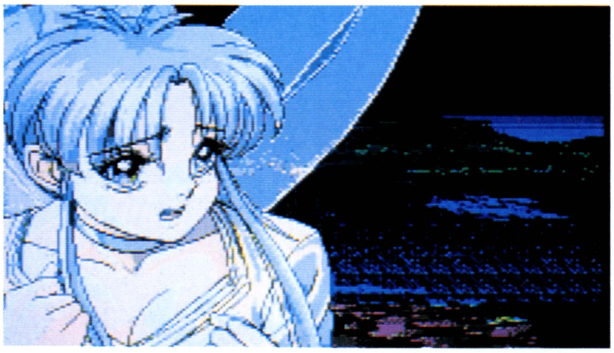
ネス湖

アーシュロットの案で妖精フローリアンに会いに行き、共にネス湖に恐竜見物に行く。フローリアンも恐竜を見たことがないそうだが、アイオーンの話では恐竜がリンゴと関係があるかもしれないというのだ。しかし、やはり期待通り恐竜はフローリアンを虫だと思ってかパクッと食べにやってくる。



ヘラの分身のジュノー。直接人間に関わることを禁じられため作りだされた

また、ここではヘラの分身ジュノーが活躍する。彼女は敵のはずだが少し行動がおかしいのだ。



背景のネス湖は薄暗くて不気味。いかにも恐竜が出ますって感じの雰囲気だ



突然、恐竜にパクッとされそうになるフローリアン。恐竜にしてはヘンだが…

時の世界④ ピラミッドがあるエジプト

エジプトでは『II』のピラミッドで登場したタディキュパが登場する。彼女はエジプトの女王になっていたがテロリストに誘拐され、ピラミッドに閉じ込められている。

ピラミッドではチェスが大活躍。片っ端から罠に掛かってくれる。おかげでワタルは安全（?）に先に進むことができる。持つべき友は自分より不幸な友といった感じだ。また、ピラミッドの奥では最大の難問がワタルを待っている。





床のスイッチをふんでしまってくし刺しになりかけるチェス。顔が変



ピラミッドに入っていきなり視界からチェスが消えたと思ったら落とし穴が

黄金のリンゴは誰のものになる!?

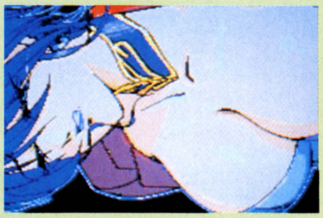
ワタルの前世はヘラ、アテナ、ヴィーナスの3人の中から一番美しい神を選ぶために、オリンポスに召還された人間だったのだ！ このとき、パリスがヴィーナスを選び黄金のパリスのリンゴを渡したため、アテナとヘラの天より高いプライドは大きく傷つき、根に持っているのだ。そして今再びリンゴを自分のものにし、一番美しい神に選ばれようとしている…。はたしてこのリンゴは誰の手に!?



ヴィーナスと美加を助けるには、私アテナにリンゴを渡して神薬を手にいれるしかないのだぞ。

私は全能の神ゼウスの妻ヘラ。よって私が一番美しい神なのだ。よってリンゴは私がもらう！





こんな画面を入手。倒れているのはヘラ？ジュノー？ 謎が謎を呼ぶ



ヴィーナスを助けるアテナの神薬が必要。アテナにリンゴを!?

新作情報①

あのヤマトタケルが帰ってきた。
ストーリー序盤を徹底紹介！

ドラゴンナイトIII



移植決定から約1年、開発は佳境を迎えつつあるようだ。今回はシステム、ストーリーの復習と、開発状況のレポートをお届けする。

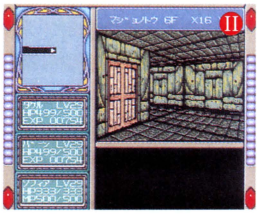
CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	ロールプレイング
	バックアップメモリ
	90%（1月18日現在）

3Dダンジョンの『II』から一変したトップビュータイプの『III』

PCエンジン初の美少女ソフトとして話題を呼んだ『ドラゴンナイトII』（以下『II』）は3DダンジョンのRPGだった。ドラゴンナイトIII』（以下『III』）は3Dダンジョンをやめ、普通のRPGにしたため、システムが一新されている。また、『III』ではそれまでのシリーズの舞台であった国や町も登場する集大成となっている。



町の中の移動はアドベンチャータイプだった



3Dダンジョンの塔の中でモンスターと戦った

フィールドを移動して町や村で情報収集

『III』はフィールドを移動して町や村を移動し情報を収集し、立ちふさがる問題を解決していくタイプのRPG。意外とオーソドックスタイプなのだ。

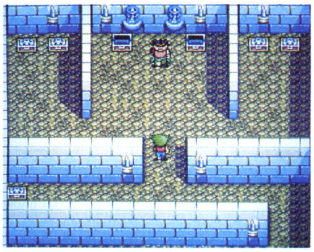
ゲーム中は終始トップビューで進む。フィールドはもちろん、町や村、ダンジョンもすべてトップビュータイプだ。また、イベント時にはビジュアルシーンが入るぞ。



トップビューのフィールドにはモンスターがいっぱい潜んでいるのだ



町の中もトップビューに。大勢の人から情報を集めるのは基本だ



ダンジョンの中もホレこの通り！トップビューになったのだ

プレイヤーキャラはタケル、バーン、ルナの3人

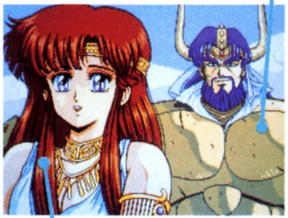
プレイヤーは主人公のヤマトタケルとなって、めくるめく冒険に旅立つ。旅の途中仲間になるキャラクタは2人。最初の仲間は『II』で共に戦ったバーンだ。そして、2人目の仲間は『ドラゴンナイトI』（以下『I』）の美少女ルナだ。

バーンは力技が得意な戦士で、ルナは魔法が得意なストロベリーフィールズの司祭の娘だ。この2人は見た目も攻撃パターンも両極端で能力の甲乙は付けがたい。しかし、共にタケルの頼もしい仲間になることには間違いない。

バーン

ドラゴンナイトの血を引く戦士で怪力の持ち主。しかし、なんと本業は商人なのだ。お金に関してはガメツイ。現在は『II』の舞台フェニックスの町に残って住んでいる。





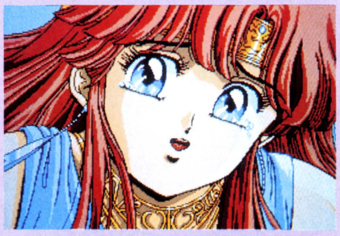
ヤマトタケル



主人公ヤマトタケルは放浪の戦士

ルナ

気丈でおてんば娘だが『I』の舞台ストロベリーフィールズの司祭の娘だ。タケルにはいつも反抗的な態度をとっていたが、実は愛情の裏返し。タケルのことが好きなのだ。



※IIのマーク画面はPCエンジン版『ドラゴンナイトII』、パはパソコン版『ドラゴンナイトIII』の画面です。

対面式の戦闘で3.5頭身の敵キャラとビシバシ戦う

パソコン版の『III』の戦闘は、全キャラクタがNPC（ノンプレイヤーキャラクタ）だった。ただ単にボーッと眺めるだけの戦闘シーンだったので味気なかった。

PCエンジンは遊べる戦闘シーンにしたい、との意向でノーマルな対面式の戦闘に変更された。

パソコン版では…



⇧パソコン版は全員ＮＰＣ。ただ眺めているだけで勝手に戦ってくれた



⇧ＰＣエンジン版は全員プレイヤーキャラ。対面式戦闘に変更された

ちょこまかとアニメーションする戦闘シーン

戦闘シーンの敵キャラはちょこまかとよく動く。敵キャラは3.5頭身をしていてとてもカワイイ。また、魔法をかけたときもハデにアニメーションする。また、攻撃に失敗したときは、「はずれっ／」という文字が飛び出してくるといった細かな工夫もなされている。

攻撃を受ける



⇧ミトゥマーユ（真ん中）が足を持ち上げて構えている。コワイ？



⇧大キック、大パンチを百烈／　こんな激しい攻撃を受けたら大変だ

魔法をかける



⇧まずかけようとする魔法を選ぶ。イナズンの魔法を選んでみると…



⇧激しい雷がバンパイアＦＸに降り注ぐ。ちゃんとアニメするのだ

攻撃を失敗



⇧サターンお町が現れたぞ／　取りあえず攻撃をしかけてみたが…



⇧はずれてしまうとこのようになる

敵キャラミニ図鑑

パソコン版の敵キャラはコミックのギャグ路線ものや、モンスター系といったものが多く、女のコの敵キャラは少なかった。しかし、PCエンジン版の敵キャラは女のコ系をメインに描かれている。といってもモンスター系の敵キャラもいる。ここでは女のコ系を中心に紹介しよう。



⇧左からカトブレパス、サークルナイト、ウィルドラド。背景もわりとキレイでしょ♡



⇧左から順にクイーン・めい、ブルーシャドー、ウィズでれれん



⇧同じく左からハイ・モーレン、ケンタウロス子、らいむす♡



⇧左のエス・カル子はカタツムリのお化け。右はほんのりゲルだ



⇧ボツになった名もなき敵キャラだ。オマケで紹介してみました…

ゲーム序盤のティムと戦うまでのストーリーを徹底紹介!!

ゲーム序盤では、『III』の最終目的は定かではない。しかし、今回の冒険ではタケルの出生の秘密が明かされるらしい。取りあえず、ゲーム序盤の人食いモンスターのティムと戦うまでを紹介しよう。

『III』までの大まかなあらすじを紹介

タケルは刺激的な人生を求めて自由奔放な旅をする放浪の剣士だ。事実、魔界の竜騎兵団ドラゴンナイト一族と戦ったり、魔女一族の女王の娘メサーニャと戦ったりと波乱万丈な運命をたどっている。

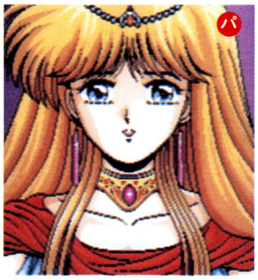
また、タケルは無類の女好き。そしてなぜか、いつも周りには美少女がひしめくようにはびこってくるのだ。本当はより多くの美少女に出会うためにタケルは旅をしているのかもしれない…。

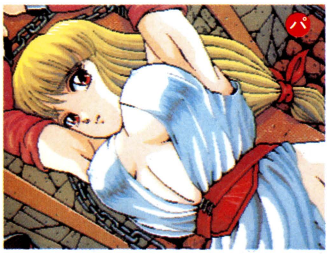
ここでは、最初にPCエンジンに移植されていない『Ｉ』のストーリー紹介と、『II』のストーリーのおさらいを先にしておく。

I ドラゴンナイトとの戦い

タケルは女だけの王国ストロベリーフィールズで予言によって現れた勇者として城に招かれる。

女神アクアーリナを石板に封印したドラゴンナイト一族を倒し、6つの宝玉によって封印を解き放ちストロベリーフィールズ王国に平和を取り戻した。

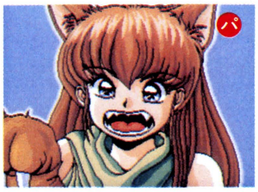

王女ネイナにドラゴンナイトを倒すように依頼される

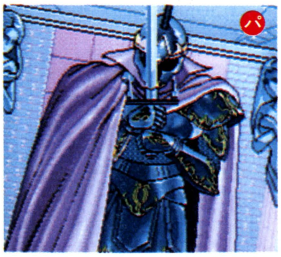

ドラゴンナイトに捕らわれていた女のコを次々に助けた

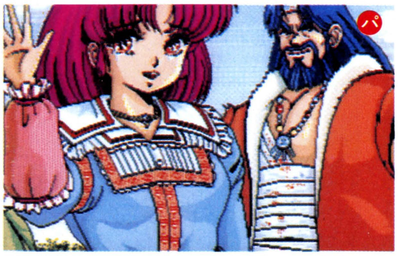

石板に封じ込められている水の女神アクアリーナの封印を解くことも目的の１つだった

II 魔女メサーニャとの戦い

ある日、ひょんなことから魔女メサーニャの呪いでモンスター化したフェニックスの町の女のコたちを助けるハメに…。結果はもちろんタケルの大勝利に終わった。

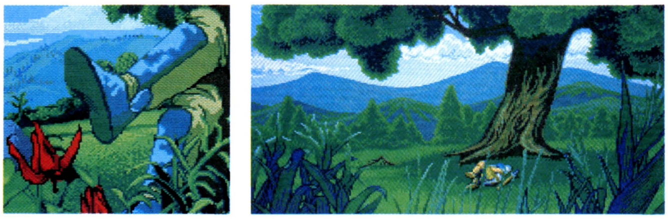

呪いで町の女のコがモンスターに！

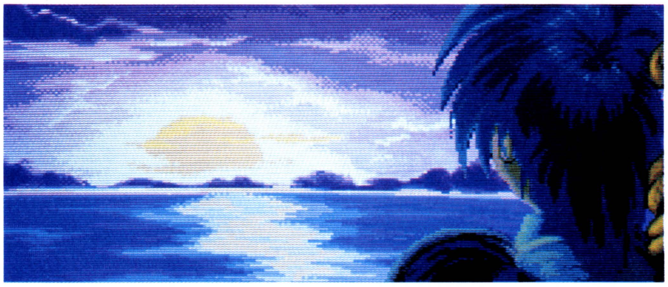

伝説のドラゴンナイトの装備を手に入れて勝利を得た


長老の娘ケイトと戦友(？)バーンに見送られて平和になったフェニックスの町を立ち去る

ヤマトタケルが再び気ままな旅に出る

フェニックスの町に平和を取り戻したタケルは町を後にした。その後しばらくは、タケルは平和で自由な旅を楽しんでいた。しかし、やはり平和というものはタケルの性分にあわない。そして再び刺激的な人生を求め、海の向こうの見知らぬ土地を目指したのであった。放浪癖はいつになれば直るのか…。『III』ではその辺りの謎も解ける。


ＰＣエンジン版オリジナルオープニング画面。平和にあきあきのタケルの図

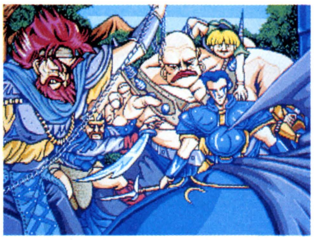

海の向こうでは刺激的な生活が待っているかも！ 期待に胸膨らますの図

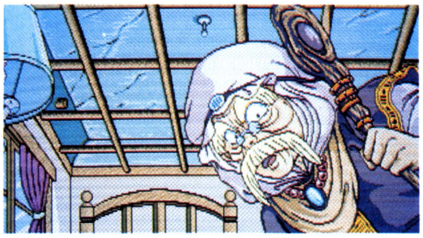
突然ガラの悪い男に伝説の装備を奪われる

放浪の旅の末、流れ着いた町ディーズ。その入口でいきなり山賊に気絶させられ、伝説のドラゴンナイトの装備を奪われてしまう。

気づいたときは、老人ラルスに助けられベッドの中であった。伝説の装備を取り戻すためタケルは素っ裸で町を歩くことに…。


ディードの町の入口。ここで山賊に襲われて伝説の装備を奪われる

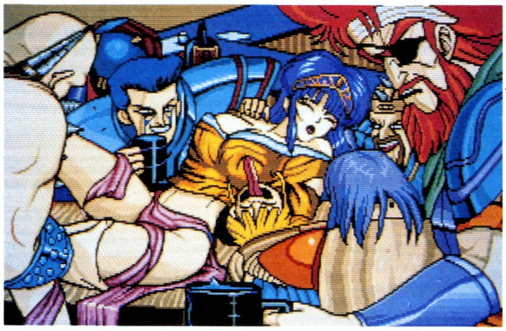

山賊一味。一瞬のスキをつかれ、こんなザコに気絶させられてしまう


老人ラルス。身ぐるみをはがれ、すっぽんぽんになったタケルを保護してくれた親切な人なのだ


裸なので町の人々に変質者扱いされる。ハズカシー

奪われた装備を求めて町の酒場へ

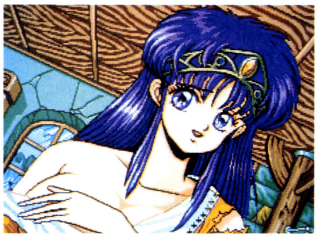
ディーズの町の酒場を訪ねてみる。すると酒場の娘モナが山賊たちに絡まれている。そばでオロオロしている父親がタケルに助けを求めてくる。見ればとても美しい女のコではないか！　さっそく助けてあげよう。ついでに伝説の装備を奪ったお仕置きをしよう！



酒場で山賊たちに乱暴されているモナ。なんてヒドイやつらだ！　許せん



今度は気合をいれたのであっさりと勝利！　でも逃げられちゃった



モナを助けると山賊のアジトがリトムス山であることを教えてくれる

山賊の本拠地リトムス山で魔物に遭遇

山賊たちは一目散に逃げていく。モナの話では山賊の一味はディーズの町の近くにあるリトムス山を根城にしているらしい。

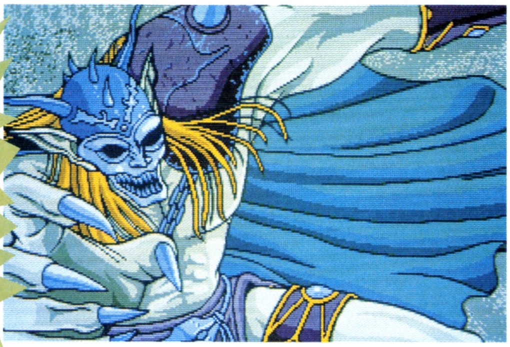
さっそくリトムス山へ殴り込みに行くタケル。ダンジョンと化したリトムス山の一番奥深くには山賊の親玉がいたが、実は憎しみを司る悪魔フォボスが化身していたものだった。そしてタケルはフォボスにリトムス山の外へワープさせられてしまう。フォボスの謎めいた行動の意味を考えるひまもなく、次の町でヤツと戦うことに…。



山賊の親玉は悪魔フォボスの化身だった



リトムス山はこんなダンジョンになっている



リトムス山からはワープさせられたが、次に訪れる町で戦うことになるのだ

『II』の舞台フェニックスへ向かうが…

町でフォボスに襲われた後、女の人の声がタケルの頭の中に響く。その声の導くままに伝説の装備を取り返す旅に…。まずバーンに協力を求めるため、フェニックスの町を目指す。しかし、途中にはモンスターのティムが居すわっていて、タケルの行く手を阻んでいる。



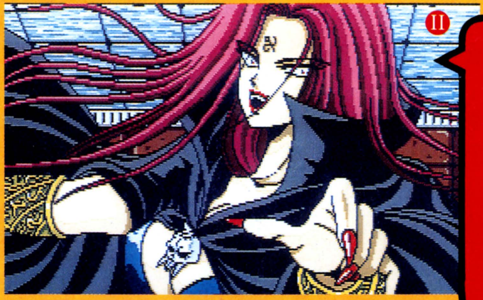
フェニックスの手前で行く手を阻むティム。ヤツは人間を食って生きていた



『II』で登場したマリーがティムの非常食にされかかっている

『III』ではヤマトタケルの出生の謎がわかる!?

「III」はタケルの出生の謎を中心にストーリーが展開していく。と同時に「II」で人間が装備できないはずの伝説の装備をなぜ、タケルが装備できたのかが明らかになる。オープニングで登場するディードもタケルの出生の謎をよく知る1人のようだ。



「II」の魔女メサーニャは驚きの声をあげた！



謎の親切な青年もタケルの出生の謎と絡んでいるようだ



謎の美しい女性。この人もタケルのヒミツを知っている



オープニングに登場するディード。光の神メシアとの約束がうんぬん…とつぶやく

美少女はやはりちょっと♡なコスチューム&シチュエーションで登場

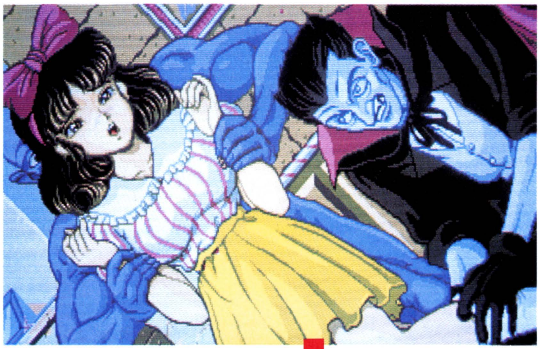
『II』で登場した美少女の登場の仕方は悪く言えばワンパターンだった。モンスター化した美少女の呪いを解いてあげると、宿屋にお礼にくるという繰り返しだった。『III』も女のコを助けることには変わりはない。しかし、女のコがさまざまな場所でいろいろなシチュエーションで登場するようになり、パターンが多様化されている。



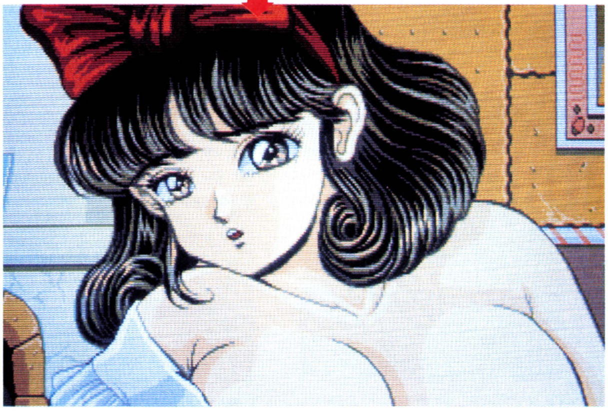
⬆モンスター化してしまった女のコの呪いを解く



⬆すると宿屋までお礼に来る。というパターン



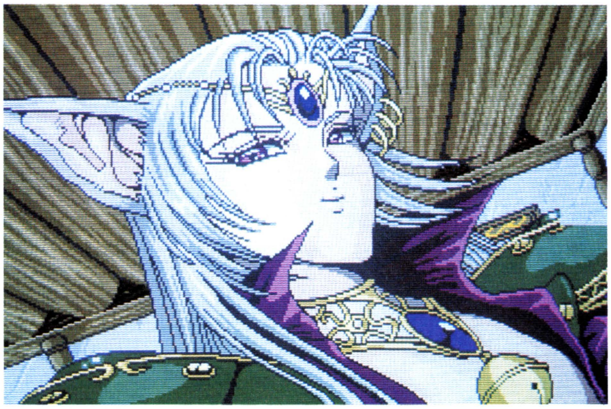
⬆若い女のコのソックス収集癖がある、変態悪魔に魅入られてしまったプリシラ。しかし、なんでソックスなんでしょうね。ストッキングのほうがいいと思うケド



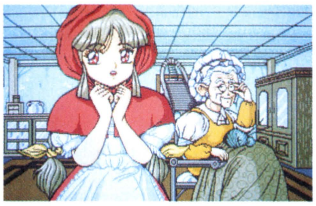
⬆変態悪魔からプリシラちゃんを助けてあげよう。するとチョッピリこんなお色気シーンが

『III』の美少女もみんな粒ぞろい♡

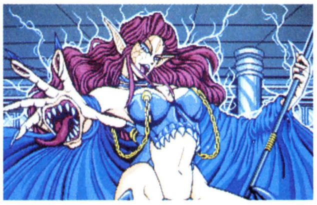
ゲーム中に登場する女のコはみんなGOOD。人間の女のコはもちろん、エルフにネコ族と、バリエーションが豊富。モンスターのお姉さんなんかも顔は怖い(失礼)ケド、なかなかナイスなボディーをしていらっしゃる。肌の露出もちょっぴりウレシイぞ。



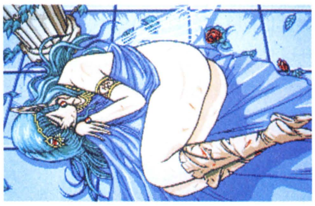
⬆こんなバストが豊かなネコのおねーさまにもゆくゆくは、お目に掛かれる。ス・テ・キ♡



⬆赤がよく似合うクララ。狼に襲われているところを通りかかり助ける



⬆こんなナイスボディーな悪魔のおねぇさまにも会える。しかし怖い



⬆襲われて皆殺しにされた妖精の村ではあちこちに痛ましいなきがらが



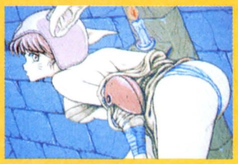
⬆これも殺害された妖精。目が見開いているのはまだ修正中なので…

『I』と『II』の美少女も登場

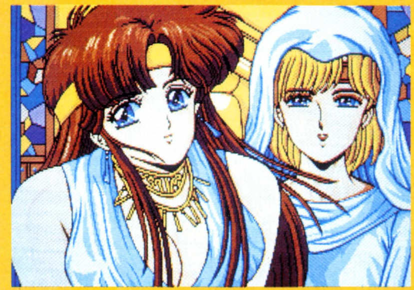
「I」や「II」で登場した懐かしい美少女の顔ぶれがたくさん集まる。全員分のビジュアルがあるわけではないが、会話ウインドウで顔が表示されるなどといったフォローがされる予定。前作までを知らない人も『III』で見ることができるので、得した気分になること間違いなしだ。



⬆「II」の長老の娘ケイトにはフェニックスで会える

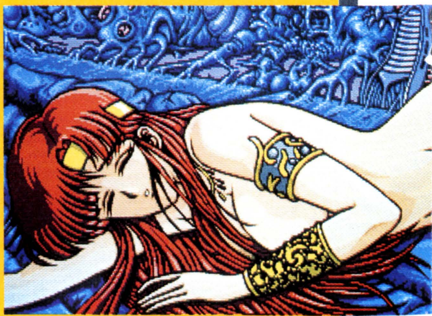


⬆モンスターのオークのコスプレをした「I」のルル



⬆「I」のヒロインのひとりのルナ(左)。隣にいる女性はルナの母親。ストロベリィーフィールズの寺院で体力などの回復をしてくれた

⬇ああっ！ ルナが倒れている。助けなきゃ。でもなんだか様子が変だ



開発状況の詳細をプロデューサー多部田俊雄氏に直撃取材!!

'92年9月に移植が発表されてもう1年と3ヵ月がたった…。そろそろ発売されてもいいのでは？ いったいどの程度まで開発は進んでいるのだろうか。プロデューサーの多部田俊雄氏に聞いてみた。

システム自体はすでに終了している

システム面は完全に終了。戦闘シーンはパソコン版からまるっきり変更したため、途中に紆余曲折があったそうだ。しかし、'93年12月に誌面発表された戦闘画面を基本に若干の変更を加えただけで、実はもうとっくのとうに完成しているとのこと。あとは組み合わされるのを待つだけの状態だ。



100%





PCエンジン版の戦闘画面を発表する前、こんなのも考えていた

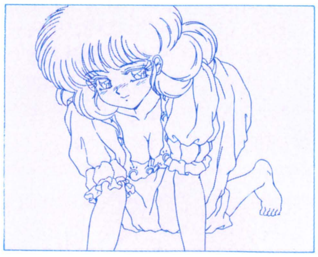
現在の戦闘画面の基本が完成したのは約1年前。ずいぶん前にできてたんだね

グラフィックはオープニング以外は終了

グラフィックとひと口にいってもいろいろある。フィールドマップに町のマップ、ビジュアルシーンに、細かいところでは戦闘シーンの敵キャラなんかもそうだ。現在開発が終了していない部分はビジュアルシーンのみ。しかも、オープニングシーンのPCエンジンオリジナルの部分はすでに完成しており、パソコン版と同じ絵柄の部分数枚を残すのみ、といった状況なので、まもなく100%できあがる予定になっているそうだ。



98%





これはPCエンジン版に描きなおされた原画。これらをもとに描く

ほれ、この通り。左の絵と同じPCエンジン版の画面のできあがりだ





これらのPCエンジン版オリジナルのオープニング画面はすでに終了

これも左と同じくPCエンジンオリジナル部分であるオープニング

音声面はAD-PCM化を残すのみ

アフレコは昨年暮れから1月の中旬にかけて行われ、すでに無事終了している。あとは収録した音声をAD-PCM（サンプリング）化するだけだ。ちなみに、音楽はすでにできているとか。



ヒロインのルナの声を担当したのは日高のり子



90%

月日	12月20日	12月21日	12月22日	1月13日
スタジオ	西銀座スタジオ	西銀座スタジオ	西銀座スタジオ	タバックスタジオ
10	■荻森順子	□中村尚子	■堀川亮	
11	□野本昌江	■山崎和佳奈	□古川登志夫	
12				日高のり子 / 銀河万丈 / 神谷明
13	■矢田耕司 □戸谷公次	□井上美紀 ■田の中勇	■國府田マリ子	□■□
14	■潘恵子 □堀之紀	□永井一郎	□塩沢兼人	□■□
15	■久川綾 □佐久間レイ	■内海賢二	■西本悦子	□■□
16	■千葉繁	□平野文 ■南場千絵子	□西山妙子	□■□
17	□佐藤浩之 ■嶋方淳子	□笠原留美		□■□
18		■永島由子		□
19	□二見智織	□中山真奈見		□
20	■大塚瑞恵	■杉本友美		□
21				□

12月20、21、22日と1月13日でアフレコを行った。15分ごとという、綿密なスケジュールで決行された

オープニング2

【ディー】くっくっくっ……。
【ディー】メシアよ……覚えておるな……20年前の、あの約束を……。

ディーズの街

【タケル】ふう……腹もへったし、この街で食料の調達でもするか。
【タケル】どうせ気ままな旅さ……急ぐ事もないしな。
【タケル】さーて、この街で少し休んで、次はどこに向かおうかな？
【盗賊1】へっへっへっ……兄ちゃん、めずらしい武器と防具を持っているじゃねーか。
【盗賊2】悪いが、オレ達にちょっと貸してくれないか？
【盗賊3】なーに、どうって事はないさ、その剣と鎧を金に替えて、
オレ様達の酒代にしようってだけさ。
【タケル】悪いな、オレはよっぽどの悪人じゃない限り、
人間には剣を抜かない主義なんだ。
【盗賊4】けっけっけっ！！
それじゃ、剣を抜いたらオレ達をやっつけられるとでも言うのかい？
【タケル】この剣は伝説の剣と言ってな……お前達のような……。
【盗賊5】あっ！！ ハダカの女が歩いてるっ！？
【タケル】は、ハダカ！？ ど、どこ、どこ！？
【ラルス】……だいじょうぶかいの？
【タケル】は、はだ……か……。
【ラルス】なんじゃ、お前、ワシのハダカが見たいのか？
見せてもいいが、タダではいやじゃぞ。
【タケル】は……だ……だ？
【タケル】……ダーッ！？ ば、バケモノーー！
【ラルス】はよ正気を取り戻さんか－！

上、下巻合わせて180ページにもなる『III』のシナリオ。これは最初の1ページ目。これを見るとアフレコが3日かかったのも納得するぞ

難易度調整はこれからが追い込み

難易度調整はまだまだ半分程度。まあ、それぞれのデータ単体での調整は済んでいても、いざ組み上げてみるとバランスがヘンってことはよくあるらしい。難易度調整の追い込みとデバッグを並行してやることもあるとのこと。データ組み上げが終了するのを待ち一気に調整の追い込みをかけるそうだ。



50%

『ドラゴンナイトIII』の発売は意外と近い!?

現在残っているビジュアル、音声のAD-PCM化。そして、その後データ組み上げ、難易度調整、デバッグに要する日にちは約30日。その後工場のラインに乗せてCDを焼く日数を入れると多部田氏は約90日と見積もっているそうだ。意外と早い!?



プロデューサーの多部田氏

新作情報②

魅惑のアイドル養成シミュレーションの全ぼうが明らかに！

誕生 Debut

誕生　デビュー



ヒット作『卒業』の流れをくむ『誕生』は、新人アイドルトリオが主人公。彼女たちの命運は、マネージャーであるキミの腕しだいなのだ。

CD スーパーCD・ROM²・アーケードカード両対応

発売日未定

価格未定

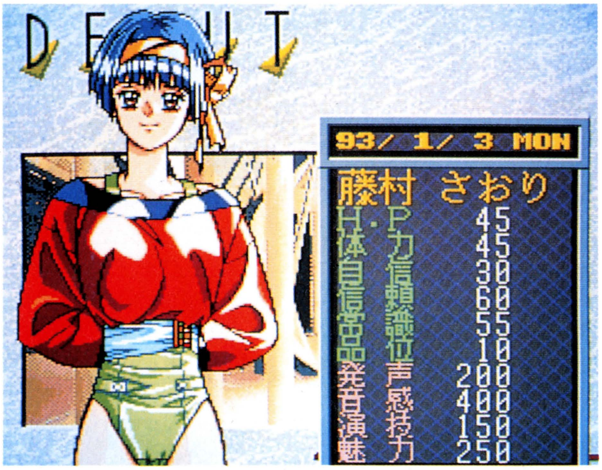
シミュレーション

バックアップメモリ

80%（1月18日現在）

3人の個性的な女のコたちを一流のアイドルに育てよう

プレイヤーは小さな芸能プロダクションのマネージャー。おもな仕事は、そこに所属する新人アイドルトリオの売り込みだ。具体的には、毎日のレッスンで女のコそれぞれの能力を伸ばし、月1回のお仕事で人気を獲得していく。華麗な芸能界の第一線で活躍する、一流のアイドルに育てることがプレイヤーの使命というわけだ。2年間のレッスンを無事終えるとエンディング。マルチエンディング形式になっており、3人それぞれがさまざまな進路に巣立っていく。



竹井正樹氏描くカワイイ3人は、それぞれ何か優れた才能を持っている。レッスンでその能力を伸ばそう

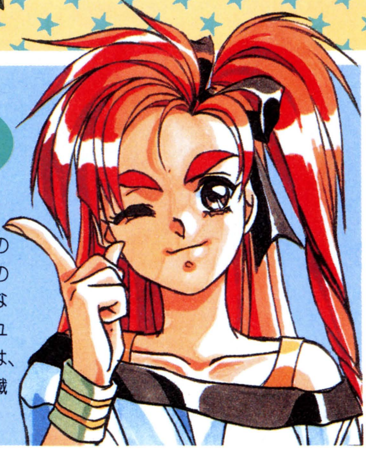


年に1度行われるアイドル大賞は、アイドルなら1度は受賞してみたい



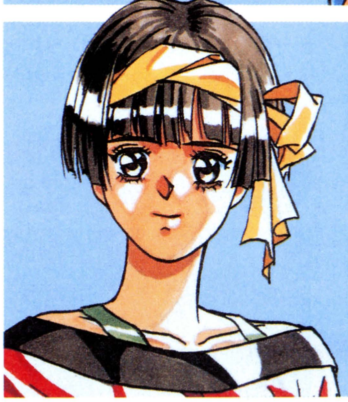
エンディングでは、3人のその後の進路を見ることができる

ひたむきな情熱
伊東亜紀



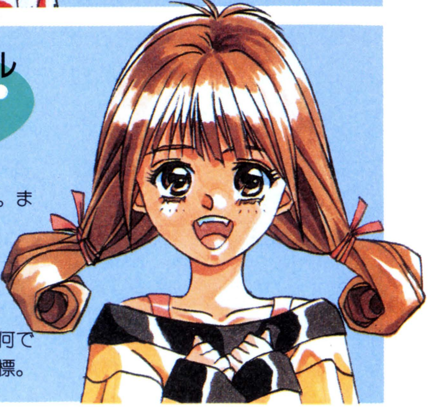
幼いころから、男勝りの元気の良さで、ほかを圧倒するパワーの持ち主。太いまゆがその勝ち気な性格を象徴している。しかしミュージカルの舞台に立ったときには、その外見からは想像できない、繊細かつ大胆な演技力を発揮する。

歌声は天使のささやき
藤村さおり



物静かでおっとりしたタイプに見られがちだが、芯はしっかりしており、3人の中ではお姉さん的な存在。特徴ある澄んだ声質を活かした歌唱力には定評があり、将来的には実力派の歌手としての活躍が期待されている。

小さな天然バラドル
田中久美



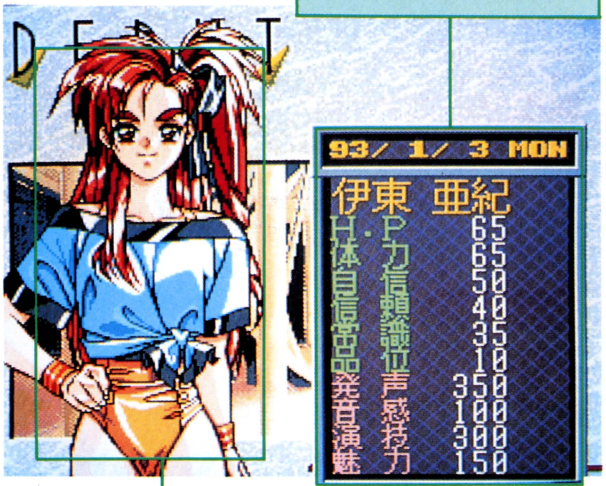
3人の中では最年少の16歳。まだ子供っぽい部分があり、ちょっとワガママな性格。しかし逆にその幼さを売りに、その手のファンにはカリスマ的な人気を誇っているらしい。何でもこなすマルチタレントが目標。

さまざまなレッスンで女のコの能力を伸ばしていく

アイドルとしての能力は、項目ごとに10個の能力パラメータとして表されている。3人はそれぞれに能力パラメータを持っており、この違いがそれぞれの個性になるわけだ。この能力パラメータは、基本的にはレッスンの内容によって各パラメータが変動していく仕組みになっている。また「自信」や「信頼」など、休日のコミュニケーションや、仕事の出来具合によって変動するパラメータもある。

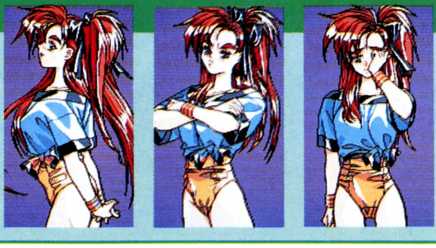
能力パラメータ

アイドルとしての能力を表す。初期値は3人それぞれ異なっており、レッスンしだいで大きく変わる



これがゲームの基本画面。与えたレッスンの内容によって、能力パラメータの数値が上下するのだ

女のコの状態



レッスンスケジュールにかたよりがあったりすると、女のコの精神状態に支障が出てくる。逆に、良い状態のときもある

平日 厳しいレッスンにつぐレッスン

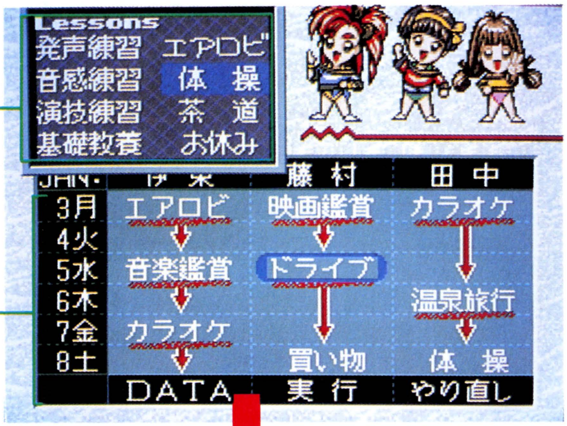
平日の月曜から土曜は、アイドルとしての能力を高めるレッスンを行う。まず週の初めに、3人がそれぞれ自分で組んだスケジュールが提出される。プレイヤーはこの中から1日につき1レッスン変更することができる。プレイヤーが干渉できるのは1日1人だけなのだ。2～3日連続のレッスンは、1つの単位として計算される。

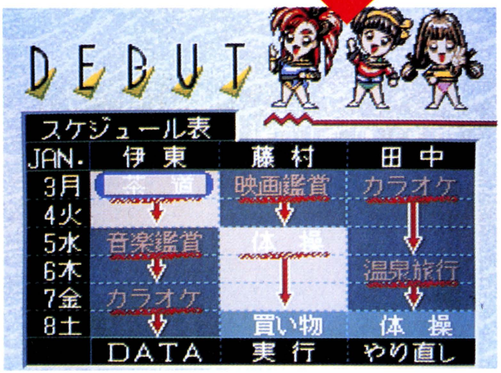
ちなみに、パソコン版ではプレイヤーが与えることのできるレッスンは6種類だったが、PCエンジン版では8種類に増えている。

レッスン内容	
発声練習	発声がUPする
音感練習	音感がUPする
演技練習	演技がUPする
基礎教養	常識がUPする
エアロビ	魅力がUPする
体操	体力がUPする
茶道	品位がUPする
お休み	HPが最大まで回復する

プレイヤーが指示を与えるレッスン

3人それぞれの週間スケジュール





一週間の初めにスケジュール調整を行う。ほっておくと、カラオケやドライブなど、好き勝手なスケジュールを組んだりするからね

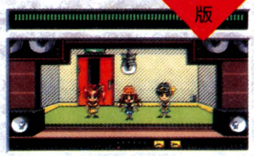
弱点の補強や、遊んでいる女のコをマジメにレッスンさせよう。同じ日に重複して他のレッスンを変更できないので注意

能力パラメータは仕事の出来に影響

レッスンの成果は、月1回のお仕事で試される。例えば「音感」のパラメータはレコーディングといった具合に、それぞれに対応するお仕事がある。前もってどんなお仕事をこなすか考えた上で、スケジュールを立てる必要があるぞ。

また、最終的な進路決定も能力パラメータのバランスが大きく関わってくるのはいうまでもない。

パソコン版



お仕事をしっかりこなせないと、人気もなかなか上がってこない

パソコン版



パラメータとアイドルとしての活動内容でエンディングが決まる

休日 女のコとの信頼関係を大切に

休日は、おもに会話などで女のコとコミュニケーションをとっていく。プレゼントを贈って信頼関係を築くほか、女のコの精神状態が悪いときなどはその状態に応じて、しかったり、激励したりする。女のコが失踪してしまったときには、捜索も行う。また、休日返上で特訓することもできるぞ。

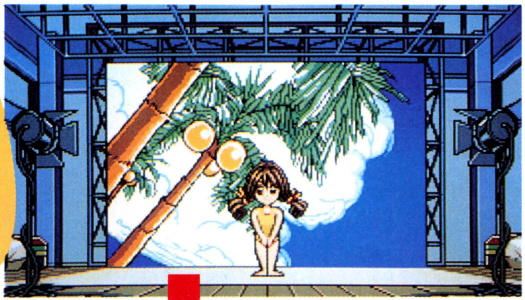
パソコン版



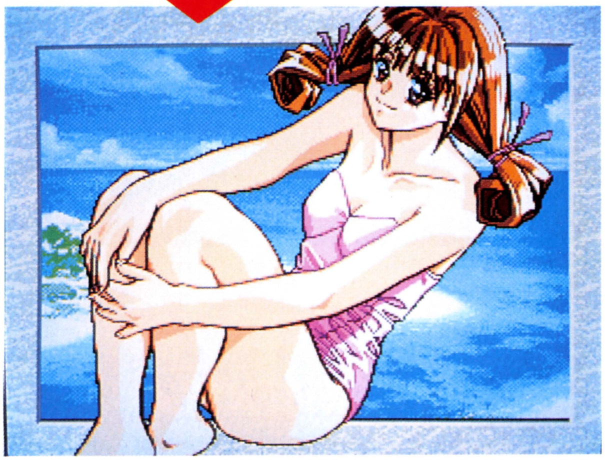
ちょうど思春期なので悩み事も多い。やさしい言葉をかけてあげよう

月1回のお仕事をこなし ライバルたちを蹴散らせ

毎月最終日曜日は仕事日。レッスンで鍛えた力を発揮し、ファンの人気を獲得していくのだ。お仕事の仕方は、まず5種類のお仕事の中から1つだけ選択。そしてメインとなる女のコを選択すると、お仕事画面となる。成功する（ファンの支持を得る）とビジュアルシーンになり、女のコとの会話しだいでは人気がさらにUPするぞ。



これは写真集のお仕事。数カット撮影が行われ、成功すると…



こんなキレイなビジュアルシーンが拝める。この画面で女のコと3択の会話を行うのだ

ライバルとアイドルランキングを競う

3人組が芸能界で生き残るためには、7人のライバルとのし烈な戦いに勝たなくてはいけない。その目安としてはアイドルランキングがあり、お仕事を行うことによって得られる人気ポイントによって、順位が変動する。他のアイドルも、3人組と同じようにお仕事をこなして人気ポイントを稼いでいるのだ。

また年末に行われるアイドル大賞では、部門別に最も活躍したアイドルが表彰されるぞ。ぜひ入賞させたいものだ。



今をときめくチビッ子アイドルの成沢みかん



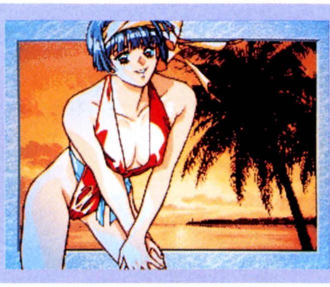
お仕事の結果発表は、ほかのアイドルと一緒に行われる。一目で内容がわかる

5種類のお仕事の中から1つを選択

仕事日に選べるお仕事は5種類。それぞれ難易度が設定されており、高いものほど成功させることが難しくなっている。しかし難易度の高いお仕事を成功させると、人気で高いポイントを得ることができる。簡単な仕事をコツコツこなしていくか、難しい仕事に挑戦していくかは、マネージャーであるプレイヤーの自由だ。

写真集

水着がメインとなる写真集の撮影のお仕事。難易度は低め。水着はアイドルなら避けて通れないお約束！ エアロビで「魅力」を高めてから挑戦したい。



南国の島で夕日をバックにたたずむ藤村。けっこういける♡

レコーディング

CD発売のためにレコーディングを行う。売上げ枚数がそのまま人気となる。難易度は高くないが、歌に自信のないコをメインにしないほうがいいかも。



歌なら藤村におまかせ。澄んだ歌声はまるで天使のよう

コンサート

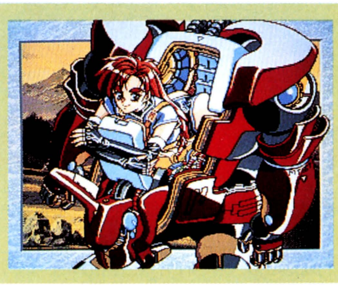
イベント会場などでコンサートを行う。難易度は中くらい。歌がメインとなるので、「発声」や「音感」などのレッスンが重点的に必要になってくる。



元気ハツラツの伊東は、コンサートでは輝いて見えるね

映画

映画は演技力が問われるお仕事で、難易度は若干高め。観客動員数で人気ポイントが決まる。メインとなる女のコによって出演する映画のジャンルが異なる。



近未来アクション映画に出演中の伊東のワンショット

ミュージカル

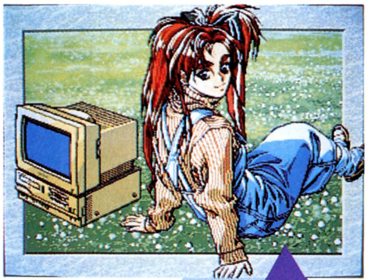
もっとも難しいお仕事。複数の能力を総合的に鍛えることが必要。難しいだけのことはあり、成功をおさめるとかなりの人気ポイントを稼ぐことができるぞ。



アンデルセンの名作『人魚姫』。おサカナになった藤村

CMのお仕事が飛び込んでくることも

毎月定期的に行うお仕事以外に、CMの出演依頼が飛び込んでくることがある。パソコン、化粧品など、数種類用意されている。出演依頼に応じて女のコを1人選ぶとビジュアルシーンとなって女のコと会話する。3択の選択肢の中からふさわしいものを選ぶと、人気を上げることができる。CMは特に必要な能力はないので、機会があればどんどん出演させたい。今回は、パソコンのCMに出演した3人のビジュアルをお見せしよう。



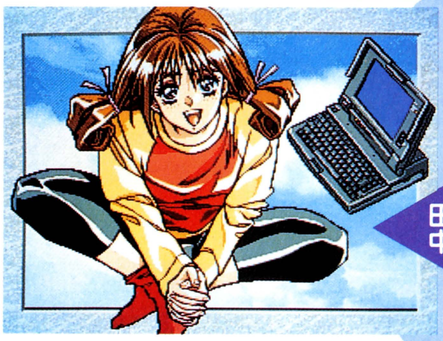
ディスプレイ、CD-ROMを標準装備したオールインワンタイプは、入門用として伊東にピッタリ

某大手パソコンメーカーのCM

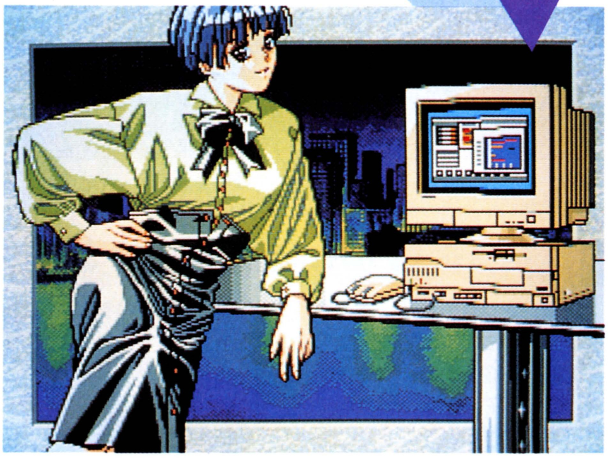
伊東

田中

藤村



ノートパソコンは持ち運びに便利。どこに行くにも一緒なの♡と田中



「速さは力」を合言葉に、高性能CPUを搭載したパソコンは、知性派の藤村がお似合い

人気UPで依頼も増加

CMの出演依頼は人気が高まるほど多くなる傾向にある。通常のお仕事以外でももらえる人気ポイントは、アイドルランキングにおいてかなり価値がある。CMも回数を重ねると、かなりの人気ポイントを獲得できるので、うまく活用したい。飛び込みのお仕事だからといってあなどってはいけないぞ。



大手化粧品のイメージCMに大抜てきされた田中。未来は明るいぞ!?

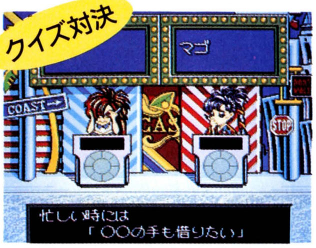
ライバルとの火花散る女の戦い

主人公の3人組と同じく、トップアイドルを目指している7人のライバルたち。アイドルランキングで人気を競う以外にも、さまざまなイベントで彼女たちと直接対決する。PCエンジン版ではライバルとの絡みの部分が強調され、イベントの数も増えている。



直接対決で負けたライバルは、負けたショックで休養するぞ

クイズ対決



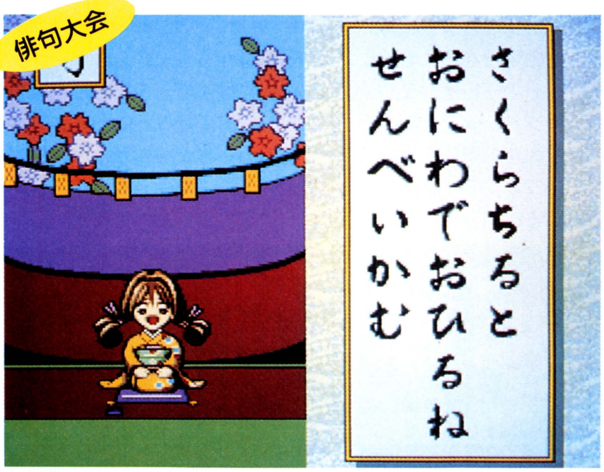
休日に行うことのできる直接対決。常識を問われる問題が続出

水泳大会



夏の風物詩、アイドル水泳大会ではチーム対抗リレーが行われる

俳句大会



初公開、PCエンジンオリジナルイベント。お正月にアイドルが俳句を自作して、読み上げてくれるんだ

スキャンダルにはご用心!!

芸能界にはスキャンダルがつきもの。同棲や失踪など、スキャンダルのネタになるようなことが発覚すると、たちまちのうちに広がってしまう。写真週刊誌などにスクープされてしまうと、せっかく獲得した人気も下がってしまう。女のコたちを悪い状態のままほっておくと、こういう事態が起こりやすいので注意。



伊東のセクシーショットが写真週刊誌に！ 何があったの!?

新作情報③

発売まで最後の秒読み段階へ！

そしてシリーズ化構想が発表

MONSTER MAKER
モンスターメーカー 闇の竜騎士



まだ発売されていないのにNECアベニューの看板ソフトとして君臨している『モンスターメーカー』。タイトルどおりの怪物ソフトだ。

CD
スーパーCD-ROM²専用
3月30日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
99%(1月18日現在)

未開の地ウルフレンド大陸で主人公ライアの見たものは？

自分の出生の秘密を求めて旅に出たライアとその一行は、テレシア大陸からアンドレシア大陸へと渡る。そして大陸の奥深くに住むオールドエルフが、ライアの秘密に関係しているという手掛かりを得る。しかし、黒騎士ウォーケンの謀略にはまり、ライア一行はウルフレンド大陸へと向かう。この大陸はカードゲームから展開してきた『モンスターメーカー』ワールドではおなじみの大陸だ。



始まりの大陸。ヴィシュナス、ロリエーンなどと出会う



ライアとよく似た種族が住むという大陸。ルフィーアと出会う



オークが栄える大陸。広大だが、かなり住みにくい土地。巨大なドラゴン、ヴェスバニアに乗って行く

オーク王ゲランを暗殺せよ!?

ライアたちはファーンの町で会った謎の黒騎士ウォーケンによって、帝都ザムザンへ連行される。そこでオーク王ゲランの討伐を依頼され、テレシアで授かったドラゴン、イリアを人質に取られてしまう。ライアはやむなくその依頼を引き受けることに。巨大なアースドラゴン、ヴェスバニアに乗り、一路ウルフレンド大陸へと向かう。

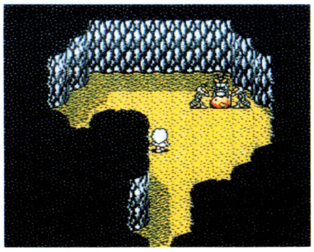


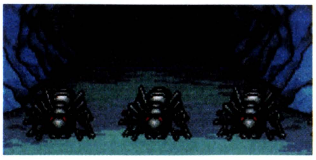
何かを企んでいるウォーケン。オーク王ゲランの殺害を依頼される


昔はドラゴンライダーとともに果敢に戦っていたというヴェスバニア

巨大アリの棲む洞くつを抜けて

ウルフレンドの東部に下ろされたライアたちは、地下道を通りオークのいる城下町ガルゴへと向かう。しかしその途中、凶暴な巨大アリの群れと遭遇する。この怪物がこの地下道を掘っていた人間たちを襲ったようだ。なんとか女王アリを倒したライアたちは、オークの城下町ガルゴへとたどりつく。


巨大アリがモグラを襲っているところを発見。助けてあげよう


凶暴な巨大アリの群れに突然襲われてしまう


この女王アリを倒さなければ先に進むことはできない。全力で戦え！

オークの本拠地ガルゴ城に潜入

ガルゴの城の警護は予想以上に堅く、ライアたちはオーク王ゲランのところに向かうまでに何人ものオークと戦い、殺してしまう。暗殺者まがいのことをする自分たちに疑問を持ちながらも、なんとかゲランの寝室を見つけた。しかしそこでは、ゲランが家来を従えて待ち受けていた。何者かのワナにハメられたのだ。ライアたちはゲランとの戦いになんとか勝ったものの、後味の悪い勝利となる。



⇧何者かのワナにハメられてしまった!?



⇧昔は勇猛な戦士として名を知られたゲランだが、歳には勝てなかった



⇧死に際に、気になることを言うゲラン。くわしく話を聞いてみると…

偉大なるアースドラゴンの最期

ゲランの死を知った部下たちがライアたちを追い詰め、一行は絶体絶命のピンチに。そこへヴェスバニアが助けに駆けつけ、ライアたちは無事ガルゴ城を脱出する。しかしヴェスバニアは瀕死の重傷を負い、まもなく息をひきとってしまうのだった。



⇧ヴェスバニアがオークの猛攻を受けながらもライアたちを助けに来てくれた



⇧ヴェスバニアには悲しい過去があったのだ

世界をめぐる乗り物たち

広大な『モンスターメーカー』の世界の冒険に欠かせない数々の乗り物。ここではウルフレンド大陸までに登場する乗り物を紹介しよう。それぞれ動ける範囲が制限されているが、便利な乗り物であることには間違いない。うまく使って冒険を進めていくのだ。

船



⇧大陸から大陸へ渡るときに使用

ドラゴン



⇧どんな所へも飛んでいくことができる

気球



⇧とある塔に侵入するときに使用

ハングライダー



⇧空を滑空する。飛距離はかなり短い

ランドラゴン



⇧大地を猛スピードで疾走する

緊急速報 『モンスターメーカー』シリーズ化決定!! 続編の企画がすでに進行中!?

PCエンジンで『モンスターメーカー』がシリーズ化されるとの情報をキャッチ。その真偽を探るべく多部田氏に接触したところ、次々と衝撃的な事実が発覚!!

シナリオは長編の一部としてすでに完成

プロデューサーである多部田氏にシリーズ化の真偽を聞いたところ、それはまぎれもない事実だという。しかも驚くべきことに！すでに続編のシナリオは完成しているというのだ。多部田氏によると、続編の主人公も『～闇の竜騎士』に引き続きライアが務めるという。そして『～闇の竜騎士』で複雑に絡み合った運命の糸が、ある決定的破局の中で解決されていくというのだ。さらにこの2作では、ライアの時代からさらに20年ほどさかのぼったドラゴンライダーの時代に触れ、その根底の超古代文明の謎についても語られるという。シナリオを執筆している多部田氏本人が言っているのだから、この情報はホントなのだ。



⇧最強のドラゴンライダー、ドラゴンナイツの物語が背景に…

システムはより自由度の高いものに

ゲームシステムに関しては、基本的には『～闇の竜騎士』のシステムをそのまま継承するとのこと。マスターシステムなど、特徴的なシステムはそのまま受け継がれるようだ。ただし、イベント時などにおけるプレイヤーの自由度を高め、シナリオがある程度枝分かれするらしい。プレイヤーが任意で参加できる、フリーイベントを数多く用意するとのことだ。



⇧システムに大きな変更はなし。ということはすぐ完成するの？

正式発表は『闇の竜騎士』発売と同時か

続編のベールがはがれるのはいつなのか？　多部田氏によると、正式発表はサブタイトルが決まってからで、3月の『～闇の竜騎士』の発売とほぼ同時に行いたいとのこと。そしてなんと、発売は夏前を目指しているという。この話が本当なら、あと半年足らずで続編が遊べることになるのだが…!?　とにかく、正式発表を待とう。



⇧以前坊主にした頭も今ではすっかり伸びた多部田氏。続編期待してます

続報を待て!!

成長など特徴あるシステム部分とゲームの基本展開を紹介！

天地を喰らう



1989年にカプコンから発表された同名の業務用の移植作。本宮ひろ志の人気コミックをもとに、三国志の英雄が活躍するアクションだ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	アクション
	コンティニュー
	80%（1月18日現在）

三国時代の中国を舞台にした横スクロールアクション!!

三国志をベースに、群がる敵を斬りまくるアクション『天地を喰らう』。三国志に登場する英雄、豪傑が登場する。業務用では2人同時プレイが可能だったが、PCエンジン版では1人専用になった。



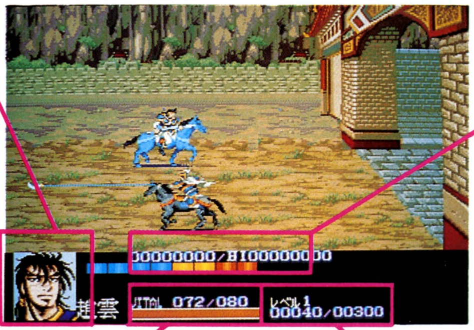
⬆中国大陸の雰囲気いっぱいの画面

アイテムを取ってキャラは成長する

通常のアクションとは違い、このゲームには、アイテムを取ることによって得る経験値によってキャラが成長する。キャラが成長することで、武力とバイタリティの2つのパラメータが上昇する。



⬆柵を組み待ち伏せる黄巾賊を蹴散らせ



プレイヤーキャラ表示
選択したキャラの顔が表示される。タメの長さに応じて、顔がアニメする

敵バイタリティ
敵の副将、大将との戦いの時にでるゲージ。青から赤にかけて減っていく

タメゲージ
「真空剣」を使うためのゲージだ。ボタンを押し続けると、ゲージが上昇していく。キャラによって速さが違う

経験値表示
敵を倒すと、たまにでてくる黄色い玉を取ると得られる経験値が表示される。玉を1個取ると一定値増える。

武器がパワーアップ

キャラの成長にともない、各キャラが持つ武器もパワーアップしていく。この武器のパワーアップもアイテムによって行われる。青い玉のアイテムを規定レベルになる前に2個集めておく。すると、武器パネルが現れるのだ。その武器パネルを取ると、武器がパワーアップする。各々、武器のパワーアップは4段階まであり、それぞれ名前がついている。



⬆ラウンドが進むと、敵もどんどん強力になっていくのだ



⬆劉備(りゅうび)の武器一覧表。武器の強化のためのアイテム青い玉を取り逃すな

2種類の必殺技

通常攻撃のほかに、2種類の必殺技が用意されている。ボタンを押し続けることで気合がたまり、強力な攻撃が行える「真空剣」。ボタンを連打することで、武器の先から青い火花がでる「流星剣」の2種類だ。また、ランボタンを押すとメガクラッシュが使える。広範囲の敵にダメージを与えるが、バイタリティを消費する。



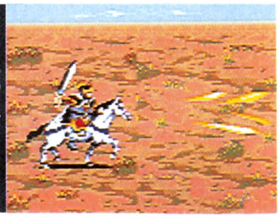
⬆敵の待ち伏せを、一気に駆け抜ける。必殺技でザコを蹴散らそう！

真空剣



⬆ボタンを一定以上押し続けると使える必殺技。押す長さで威力が変化する。雑兵だったら一撃で倒せる

流星剣



⬆ボタンを素早く連打することで使える必殺技。威力は「真空剣」ほどではないがひんぱんに使用する技だ

全8ラウンドで展開していくステージ

全8ラウンドのアクション部分は大きく2つにわけられる。史実にある「黄巾(こうきん)の乱」と「董卓(とうたく)の横暴」の2つのエピソードが中心となっている。通常は横スクロールで群がる敵を蹴散らしていく。ひとつのラウンドは雑兵との交戦、副将との対決、大将との決戦というふうに3つにわけられている。



⬆各ラウンドの前に入る、タイトルデモ。なんとなく中国っぽい画面だ



⬆雪原で、関羽めがけて、雪玉を転がして襲ってくる董卓軍



⬆敵の砦に駆け込んでいく関羽。傾斜などもそのままに再現されている





⬆敵の大将を倒すとそのラウンドの最後に、迫力のあるビジュアルが挿入される

⬆副将か大将との戦いの前に、メッセージが入り、戦いの雰囲気を盛り上げる

業務用そのままのオープニング

時代は後漢末。黄巾賊が略奪の限りを尽くしている時代。乱に乗じて丞相の座についた董卓は、欲望のままに権力を振るっていた。そんな中、曹操は打倒董卓の義勇軍を組織した。このストーリーをもとに、オープニングで天下大乱の様子が描かれる。CD-ROMの特性を活かし、業務用と変わらないビジュアルを再現している。



⬆悠久の流れを見せる黄河。平和な時は崩れ、戦乱の時は迫る！



⬆劉備をはじめ、張飛、関羽、趙雲、孔明が勢ぞろいのビジュアル



⬆中国全土で、略奪や殺りくをくりかえす黄巾賊。許せん!!

戦乱の時代を駆け抜ける英雄たち

『天地を喰らう』に登場するキャラは全て三国時代に中国大陸を暴れていた実在の武将ばかり。プレイヤーは、劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳、趙雲子龍の4人からキャラを選択することができる。各キャラごとに、違ったパラメータが設定されており、三国志に描かれている、各キャラの特徴を良く表している。

劉備玄徳(りゅうびげんとく)



『天地を喰らう』の主人公で漢の景王の血を引いている。武力の上昇は遅めだが、バイタリティの上昇が早くなっている。バイタリティを使用するメガクラッシュをほかのキャラよりも、多い回数使えるという特徴がある。必殺技のタメの速度も短くなっていて使いやすいキャラだ。



⬆剣を構える劉備。攻撃範囲は普通

関羽雲長(かんううんちょう)





⬆関羽の武器は青龍刀。範囲は普通

劉備と桃園で義兄弟の契りを結んだ、礼節と学問を兼ね備えた豪傑。中国では現在、神として崇められている。全体的に平均的な能力を持ち、欠点と言える欠点はない。武力は前半上昇するが、後半はあまり上昇はなくなる。そのかわりバイタリティが後半上昇していく。

張飛翼徳(ちょうひよくとく)



関羽と同じく、劉備と桃園で義兄弟の契りを結んだ豪傑。強さだけなら関羽よりも上だと言われている。ほかの3人に比べて、最初から武力が高く、上昇は早い。その分バイタリティが少なく上昇も遅い。そのためメガクラッシュの使える回数が少ない。タメの時間も長くかかる。



⬆蛇矛(じゃぼこ)を持つ張飛。範囲は意外に広い

趙雲子龍(ちょううんしりゅう)



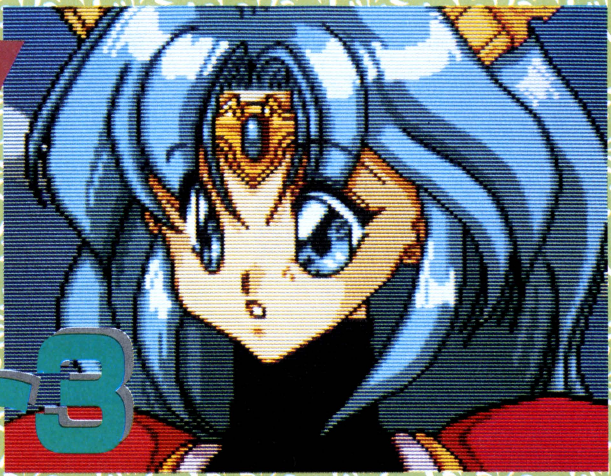


⬆趙雲の武器は槍。範囲は前に長い

原作コミックでは、活躍の場がなかったが、史実では劉備のもとで活躍した英雄。初期のパラメータは劉備と同じだが、武力の上昇が早くタメの速度も早くなっている。後半バイタリティが上昇しなくなるが、4人のキャラのなかでは、一番使いやすいキャラになっている。

ビジュアル満載クイズRPGの
基本構成とストーリーに迫る

クイズアベニュー3

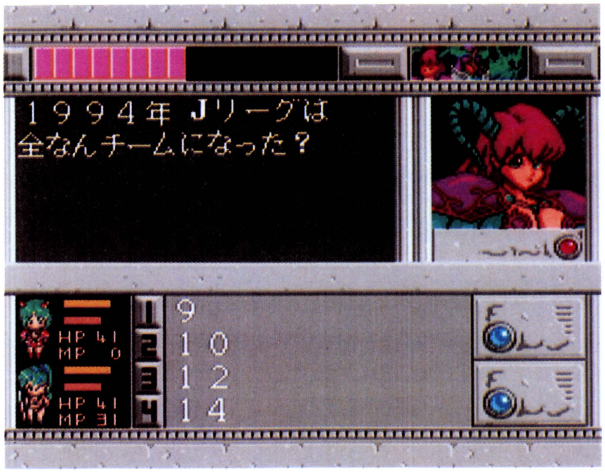


NECアベニューオリジナルのクイズゲーム。1人でじっくり、みんなでワイワイ、どちらも楽しむことができる2つのモードを収録。

CD	
スーパーCD-ROM²専用	
発売日未定	
価格未定	
クイズ	
バックアップメモリ	
マルチタップ対応（最大５人）	
60%（１月18日現在）	

さらにスケールアップしたクイズ三昧（ざんまい）シリーズ第3弾

約2年の歳月を経てシリーズ3作目が登場。2つのモード構成など、システム的には前2作に近いものになっているが、細かな内容などはかなりの変更が加えられているようだ。もちろん期待通り、クイズのボリューム、ビジュアルのクオリティともに大きくアップ。クイズマニアもそうでない人も、幅広く楽しむことができるぞ。



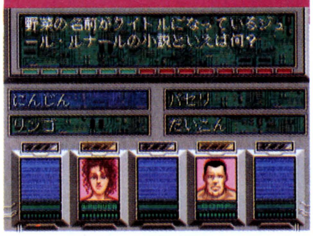
○これはRPGモードのクイズ画面。パーティで力を合わせて魔物たちを倒していくんだ

いろいろ遊べる2つのモードを収録

ゲームの構成は前2作同様、大きく2つに分けられる。パーティモードは最大5人で楽しめるクイズ。今回はハードコアクイズと名付けられ、今までのお笑い路線とは一風変わったアダルトな雰囲気。プレイヤーを12人の個性的なキャラの中から選ぶことができる。クイズは基本的に早押し形式だ。

もうひとつはRPGモード。前作まではクエストモードと呼ばれていたこのモードはストーリー仕立てになっており、クイズをしながら物語が進行していくのだ。

パーティモード



○最大５人で遊べる早押し形式のクイズ。ちょっとサイバーな感じ

RPGモード



○RPGに限りなく近い演出とストーリーが盛りこまれたクイズ

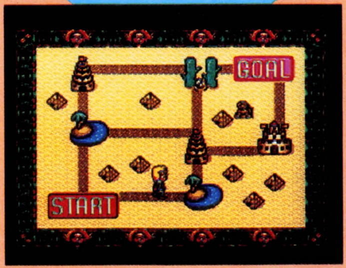
『クイズアベニュー』シリーズとは…？

『クイズアベニュー』第１作目は、PCエンジン初の本格的クイズゲームとして登場。CD-ROM²の大容量をいかした豊富な問題数とビジュアルが注目を浴びた。2種類あるモードも第１作目から受け継がれている。第2作目では、当時ブームだったF１の要素が盛りこまれている。またシリーズを通して人気イラストレーター、見田竜介氏がキャラデザインなどを手掛けている。



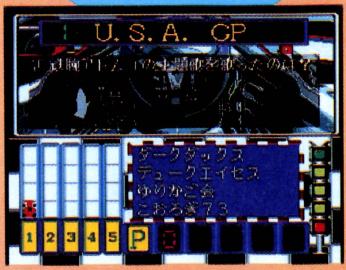
○これは見田氏による『2』のイメージイラストだ

クイズアベニュー



○クエストモードは、剣と魔法とクイズの国エルディシオンが舞台。悪のクイズ民族にさらわれた姫を助けるのだ

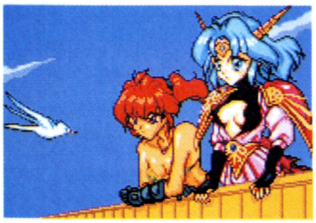
クイズアベニュー2



○パーティモードはF１のオイシイ部分を盛り込んだ内容になっている。世界に16あるサーキットをクイズで戦い抜く

経験値など本格的システムを採用したRPGモード

RPGモードは魔物との戦いをクイズで行うほかは、本格的なRPG仕立ての内容。例えば武器防具が装備できたり、アイテムや魔法が使えるところはまるでRPG感覚。また経験値の要素もあり、戦うたびに強くなっていく。



物語の重要な場面は、キレイなビジュアルシーンが見られる



よりによってなぜクイズで戦うのか？　それは聞かないお約束

主人公と仲間3人の4人パーティで冒険

プレイヤーが操る主人公コノハは、冒険を続けるうちに、仲間とめぐり合っていく。そして仲間は増えていき、最大4人のパーティを組んで冒険するのだ。仲間になってくれるのはみなカワイイ女のコで、ビジュアルシーンはもちろん、クイズによる戦闘時でも、心強い味方になってくれるのだ。



このようにパーティで街を練り歩く。買い物だってできちゃうぞ

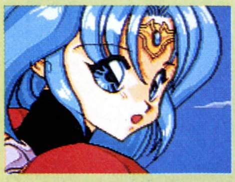
コノハ
王族の血をひく勇者

花や動物を愛する、純粋で心のやさしい女のコ。幼いころから元宮廷剣士に鍛えられたため、剣の扱いに関しては超一流の腕前。しかし争いよりも話し合いによる解決を好む。実はとある王国の王女さまで、王国の再建のために冒険の旅に出ることになる。

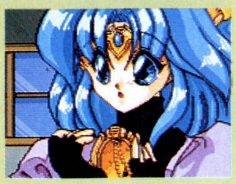


横顔にどことなく高貴な雰囲気がある





自分の真の使命を知り魔物と戦う



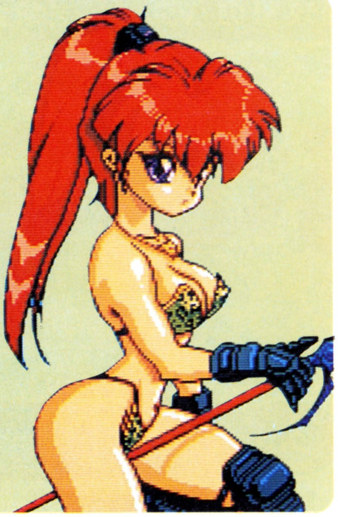
勇者としてパーティのリーダーとなる

サイ
赤毛の騎士

自分のことをオレと呼ぶ、男勝りのヤリの名手。しかし自分より弱い者には決して力を振るわない。

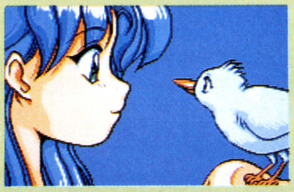


一見荒っぽい性格だが、ときおり少女の顔を見せることもある

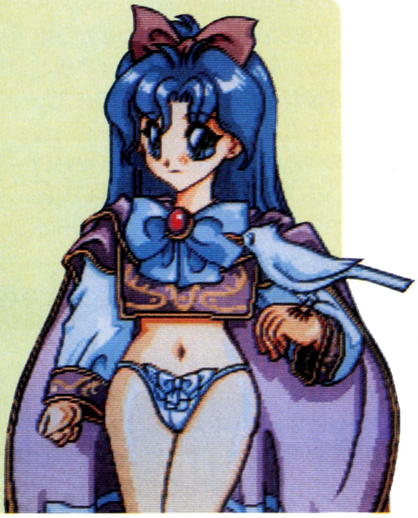


エルネ
病弱な魔法使い

強力な魔法の使い手だが、いつも病気がち。星のお告げによってコノハたちの仲間になる。



魔族と人間の2つの血をひくハーフなのだ。体がとても弱い



ムー
さすらいの踊り子

特にとりえはないが、恐るべき強運の持ち主。偶然の行動で敵を倒したり、宝を見つけたりする。



パジャマ姿ではない。れっきとした踊り子ちゃんなのです



新作情報⑥

大連鎖の基本と、コンピュータの攻撃のパターンを解説する

ぷよぷよCD

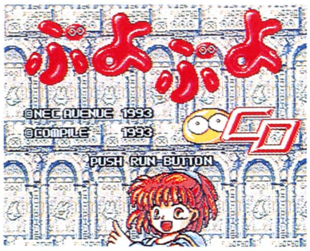


CD-ROM²による声優の起用で、登場するミニキャラが、しゃべりまくるPCエンジン版。ぷよぷよの消しの基本と応用を伝授する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
2月25日発売予定
5600円(税別)
パズル
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
90%(1月19日現在)

攻撃も可能な対戦が基本の落ちものパズル

画面の上から降ってくるぷよをひたすら消していく落ちものパズル『ぷよぷよ』。パソコン版から始まり、業務用、メガドライブ版と移植がされている。通常のパズルゲームと違う点は、対戦をゲームの中心に置いていること。かわいいデフォルメキャラと、熱い対戦の2つの要素がうまくかみ合って、幅広い支持を受けているのだ。



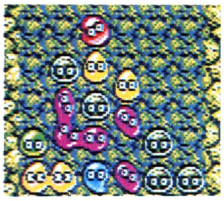
⬆オープニングの画面。ぷよぷよの文字もきちんとプヨプヨしている

同色のぷよを4匹以上つなげて消す

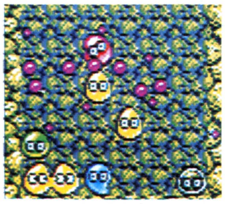
ぷよの消しかたは、同じ色のぷよを、縦横でつなげるのが基本。4匹以上同じ色のぷよがつながると弾けて消えてしまう。ここまでなら、ただの落ちものなのだが、このゲームでは自分の画面でぷよを消すと、相手の画面におじゃまぷよを降らして、相手の妨害をすることができるのだ。



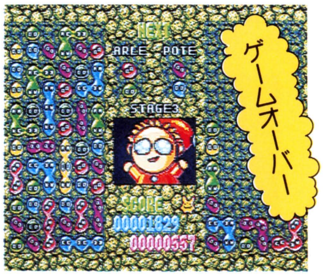
⬆ぷよを消すと、得点に応じて相手の画面におじゃまぷよが降る



⬆上から落下してくるぷよを縦横に4匹以上くっつけると…



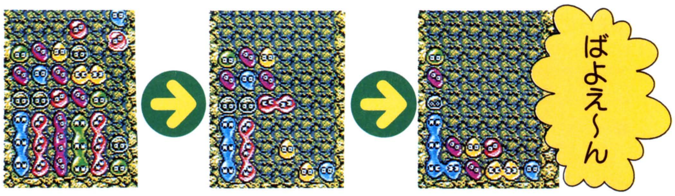
⬆ぷよん、とふるえて、はじけて消えてしまう。これが基本だ



⬆ぷよが左から3列目に積み上がると、窒息してゲームオーバー

連鎖を組んで相手を攻撃!

『ぷよぷよ』の対戦に勝つためには、相手の画面におじゃまぷよを大量に降らせればいい。そんな時に役に立つテクニックが連鎖だ。ぷよを消すと、その上に積まれている違う色のぷよが落下することを利用して、次々と連続してぷよを消していくのだ。友だちと対戦するとき、いかに速く連鎖を組めるかが、勝負の別れ道になる。5連鎖が組めれば、対戦相手に大打撃を与えることができるぞ。



⬆右はしの赤いぷよからスタート。緑ぷよ、紫ぷよ、赤ぷよ、青ぷよと順番に消えていき、5連鎖の完成。アルルの呪文「ばよえ〜ん」が響きわたるぞ!

自分のキャラが選べる「ふたりでぷよぷよ」

PCエンジン版『ぷよぷよ』にはオリジナル要素が追加されている。「ふたりでぷよぷよ」で友だちと対戦するときに、自分のキャラが選べるのだ。選べるキャラはアルルを始め、練習ステージの3キャラ+ステージ8までの8キャラの総勢12人。しかも選んだキャラの声で連鎖の時に叫んでくれる。キャラによる能力などの違いは、全然ないので、好きなキャラを選択して対戦しよう。



⬆好きなキャラを選択して勝負できる「ふたりでぷよぷよ」



⬆対戦画面。選択したキャラの声で「ふぁいやぁー」と叫ぶぞ

個性的なツミを仕掛けてくるカワイイ敵キャラたち

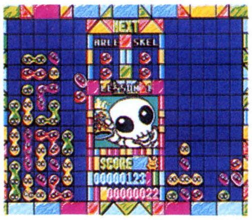
コンピュータとの対戦モードである「ひとりでぷよぷよ」。個性的でかわいい敵キャラが次々と現れて、アルルに理不尽な戦いを挑んでくるのだ。まずは、ゲームの最初に対戦レベルを決める。これは、対戦のレベルが上下するわけではなく練習、序盤、中盤の3つの中から選択することができるのだ。



ステージ選択画面。やさしい、ふつう、むずいの3段階あるんだ

練習ステージ　1〜3

3ステージで終了してしまう練習ステージ。登場する敵キャラはスケルトンTとナスグレイブ、マミーの3体。このステージに登場する敵キャラは、基本的に連鎖を狙ってこない。このステージでは大連鎖の練習を積むことができる。



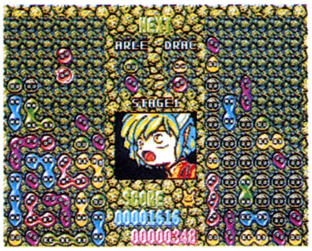
はっきり言って弱いスケルトンT。余裕で勝利

STAGE1　ドラコケンタウロス

真の「ぷよぷよ地獄」の出発点とも言えるステージ。登場する敵は仕種がかわいいドラコケンタウロス。彼女の攻撃はささやか。ちまちまとぷよを消し大連鎖はほとんど狙わない。とはいえ、おじゃまぷよは的確に降らしてくるので大連鎖を逃してしまう。



ドラコケンタウロスとの勝負だ。でも美少女コンテストじゃないよ



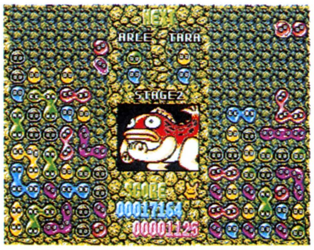
積みの速度が遅いので、そんなに強くないドラコケンタウロス

STAGE2　すけとうだら

ステージ2のすけとうだらは、最初すごい速さでぷよを積んでいく。でも、これはぷよを左から順に置いていくだけ。だけど、楽勝などと思うと思わぬしっぺ返しをくうぞ。予想以上に連鎖を狙ってくるので、いつの間にか、おじゃまぷよでいっぱいにされてしまう。



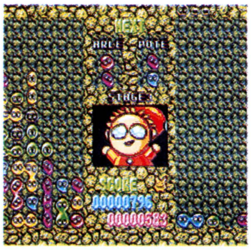
タテノリで踊っているすけとうだら。ダンスを邪魔されると怒る怒る



けっこう、手堅い連鎖を組んでくる。ニヤリとされないように注意!

STAGE3　スキヤポデス

足が30文(もん)もあるスキヤポデスは連鎖よりも、消しを狙ってくるタイプだ。とにかく手近のぷよを消しまくって、おじゃまぷよをこちら側の画面に降らしてくるぞ。



スキヤポデスはとにかくぷよを消してくるぞ



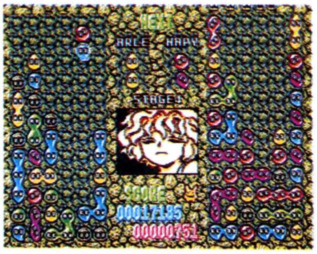
おっきな足にびびるアルル。スキヤポデスの30文キックはこわいぞ

STAGE4　ハーピー

ステージ4のハーピー。彼女は最初ぷよを両端に高く積み上げる。得意技は2連鎖。かなりの確率で連鎖を組んで、おじゃまぷよを降らせてくる。しかし、最初は、両端に積むのに夢中になっているのでそこが攻撃の狙い目だ。



ハラホロヒレハレ〜と歌っているハーピー



両端に一気に積み上げるハーピーの積みは、けっこう手強いかも?

最終ステージまではまだ遠い…

「ひとりでぷよぷよ」のステージの数は13。後のステージに行けば行くほど、敵のぷよの積みが正確になり大連鎖を狙ってくる。最後の敵、サタンを倒し「ぷよぷよ地獄」を抜けるまでの道のりは遠い。



サタン様との決戦までの道のりは遠い。大連鎖で勝ち抜こう

突如あらわれたメッセージのナゾ!?

PCエンジン版『ぷよぷよ』には、どうやら隠されたメッセージが存在するということが判明した。右の写真を見てほしい。ステージの前にあるアルルとドラコケンタウロスの掛け合いの部分だが、アルルのメッセージに注目。なんとアルルがドラコケンタウロスのあげ足を取って、いじめているのだ。意地悪なアルルがなんとなく微笑ましいものになっている。



アルルがドラコケンタウロスをいじめる決定的瞬間の写真だ!

新作情報⑦

カプコンの業務用アクションを
PCエンジンに完全移植だ！



Chiki Chiki BOYS
チキチキボーイズ

低価格CD-ROM²シリーズとして、発売される『チキチキボーイズ』。序盤のコミカルなステージ展開を中心に紹介していこう。

CD
- スーパーCD-ROM²専用
- 発売日未定
- 4800円（税別）
- アクション
- コンティニュー
- マルチタップ対応（最大２人）
- 100%

双子の王子が王国の再建を目指すコミカルアクション

魔物に滅ぼされたアルル王国を舞台にしたアクション『チキチキボーイズ』。2人同時プレイが可能で、プレイヤーは双子の王子のどちらかを選択し、陸海空とさまざまなラウンドで冒険を繰り広げていく。王子たちのアクションも壁をよじ登るなど多彩だ。また、敵として登場する魔物もユニークなキャラが多数登場する。



魔物の軍勢に襲われるアルル王国がオープニングで描かれてる

剣と魔法で魔物と戦う

王子たちの武器は剣と魔法のみ。剣での攻撃には、通常攻撃と、2倍の攻撃力があり遠くの敵も攻撃できる閃光の2種類がある。ただし、閃光はいつでも使えるわけではなく、連射で剣を振るっているとランダムで発射されるのだ。また、最初にキャラを選択する時に付ける名前によって、攻撃型や魔法型などにキャラの性質が微妙に変化する。変化の種類は10種類もあり、違った攻略が可能だ。



ランダムで発射される閃光。攻撃力が高いが、自由に出せないのだ

剣が得意な兄王子





青いマスクで顔を隠した兄王子。キャラの特徴としては、弟王子に比べて、剣を使っての攻撃が得意。主にＩＰ側が使用する

魔法が得意な弟王子





弟王子のほうはまるでプロレスラーのように顔の上全体をおおう赤いマスク姿だ。兄王子よりも魔法を使っての攻撃が得意だ

魔法の数は4種類

広範囲の敵にダメージを与えられる魔法は、1人3回まで使用できる。途中にある、マジカルオーブを取ることで補給は可能だ。魔法の種類は4つあり、どれも派手でコミカルな演出なものばかりだ。

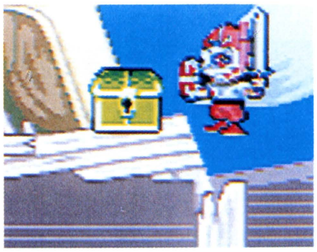


火柱があがり画面を走っていくボンバーの魔法

魔法リスト	
ボンバー（マジカルオーブ赤）	最初に持っている魔法。自分に近い火柱程威力がある。最初の名前で特徴が異なる
ボム（マジカルオーブ黄）	卵の様な爆弾を投げる魔法。爆発すると星が飛び散り画面内のザコを一掃できる
タイフーン（マジカルオーブ青）	竜巻が起き、敵を空高く舞い上げダメージを与える魔法。空にいる敵に威力を発揮
バウンド（マジカルオーブ緑）	王子たちの身体から、６方向にボールが飛び出し画面上を跳ね回る魔法

宝箱でアイテムを獲得

ラウンドの途中に点在している宝箱。この中には、ほとんどの場合コインが入っているが、アイテムが入っているときもある。体力回復のバイタリティーカプセルなどは、長いラウンドを戦ううえで、重宝する。同じ宝箱でも、グリーンの宝箱の中には、魔物が封じ込められているので、要注意だ。



魔物が閉じ込められている宝箱。取るとフタが開いて魔物が出てくる



体力を回復するバイタリティーカプセル



タイムが30秒増えるアイテム。時間の実

伝説のドラゴンブルーアイズを探し全9ステージの大冒険

用意されているラウンドの数は全部で9つ。冒険の最初の舞台は魔物に侵略されたアルル王国。陸海空に分かれたラウンド1～3までの中から、プレイヤーが自由に選択することができる。3つのラウンドの攻略の順序も、プレイヤーの好みで選べるようになっているのだ。ラウンド4以降のゲームの進み方は強制になっている。



最初に王子たちの名前を決める。名前でキャラの特性が少し変化する



地界、天界、海界の3つから好きなラウンドを選んで始められる

ROUND1 地界

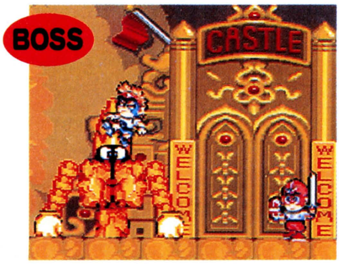
岩山から洞窟へとつながっているラウンド1。魔物の攻撃もそんなに厳しくはない。ボスは火山の魔物であるマグマジィ。長い腕を使ったパンチ攻撃が得意だ。こいつを倒すと、地の神カイーヤからボムの魔法の素をもらえる。



岩山を抜けると洞窟に入る。ボスは目の前



下からトゲがはえている岩山の上を軽快にジャンプしていく



腕をのばしてパンチを放ってくるマグマジィ。スキを見て切りかかれ

ROUND2 天界

ラウンド2では、空の上が舞台となっている。王子たちは羽根のはえた帽子をかぶり、ふわふわと空を飛びながら進んでいく。ボスはガメドラゴン。口から3ウェイの火炎弾や炎を吹いてくる。倒すと、天の神メーウスから、タイフーンの魔法の素をもらえる。



雲の上をフワフワと飛びながら進んでいく。機敏には動けないぞ



長い首で3方向に炎をはいて襲ってくるガメドラゴン

ROUND3 海界

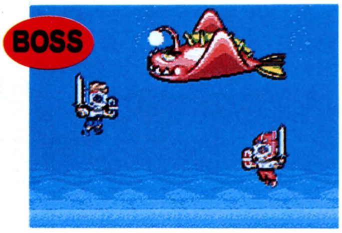
海の中を進んでいくラウンド3。潮流や、難破船などさまざまな仕掛けが王子たちを待ち受けるぞ。ボスは、エイットアンコー。口から子分を出して攻撃してくるぞ。ここでは、海の神ポサイダンからバウンドの魔法の素がもらえる。



難破船の中に入る。中は魔物でいっぱいだ



海界はその名のとおり、海の中が舞台。空以上に動きが鈍くなるぞ



子分をはいて攻撃してくるエイットアンコー。体当たりもしてくる

ドラゴンブルーアイズを手に入れると…

カイーヤ、メーウス、ポサイダンからもらった、3つの魔法の素が1つになり、伝説のドラゴンブルーアイズに変わるのだ。地界、天界、海界の3つのラウンドをクリアするとビジュアルデモが挿入され、ドラゴンブルーアイズの力で、光の中から扉が現れ開きはじめる。新たなる冒険の始まりだ。



ドラゴンブルーアイズが誕生する。その後、扉を抜けて別世界へ

モンスター城を目指して新たなる戦い

ラウンド4以降は強制的にラウンドが進んでいく。魔物がうじゃうじゃいるジャングルを抜けて、モンスター城を目指すのだ。この世界には、王子たちを助けてくれるキャラとして、ピチギャルがいる。敵に捕まっている彼女たちを助けると、お礼にいろいろな情報を話して聞かせてくれるのだ。



モンスター城に水の中から忍び込む。魔物も強力な奴がいっぱい



うっそうとしげったジャングルを抜けていく。ピチギャルを助けよう



モンスター城内のダンジョン。ここには王国を滅ぼした魔物がいるぞ

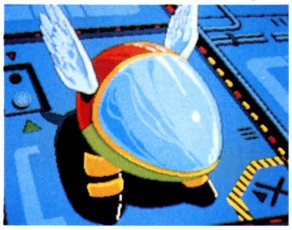
OTHER GAMES

NECアベニュー新作ソフトの締めくくりは、この5タイトルの情報をお伝えしよう。そして、『ヘルファイヤー』発売中止の情報も飛び込んできたぞ。

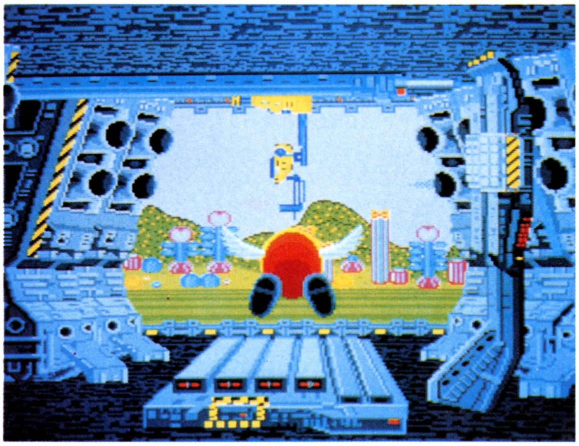
スペースファンタジーゾーン

ほぼ完成、と言われ続けてはや2年。一時はオクラ入りかと思われた『スペースファンタジーゾーン』だが、なんと5600円という低価格CD-ROMシリーズとして、不死鳥のごとくよみがえった／　セガの名作『スペースハリアー』と『ファンタジーゾーン』を見事に融合させたシューティング。昔からのファンには涙モノの内容だ。





⬇BGMは2作品をミックスアレンジ、超カッコイイんだから♪

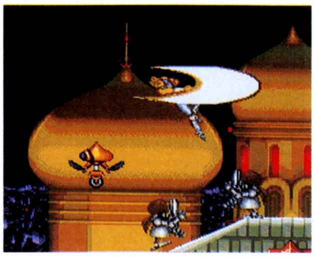


⬆PCエンジンファン'92年11月号の表紙を飾ったことは語り草になってる

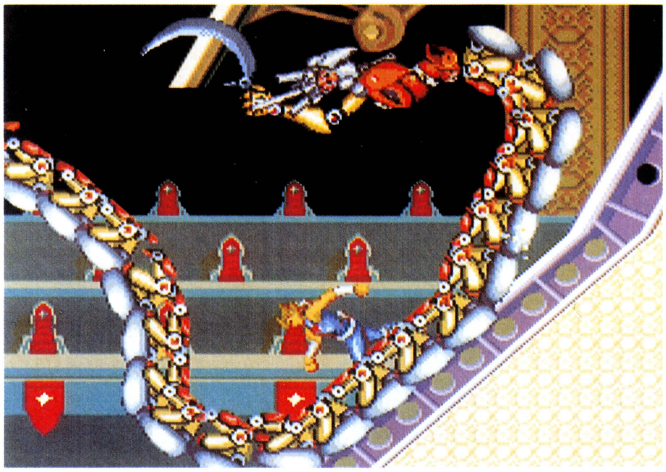
⬆オパオパのカワイイ後ろ姿も、動きのパターンを増やしたとのこと

ストライダー飛竜

息つく間のないハードアクションとドラマチックなストーリー展開で、アーケードゲームに金字塔を打ち立てた『ストライダー飛竜』。PCエンジン版はNECアベニュー初のアーケードカード専用ソフトとして登場。とてつもなく多いキャラパターンはもちろん、繊細かつダイナミックな『飛竜』の魅力があますことなく再現されている。



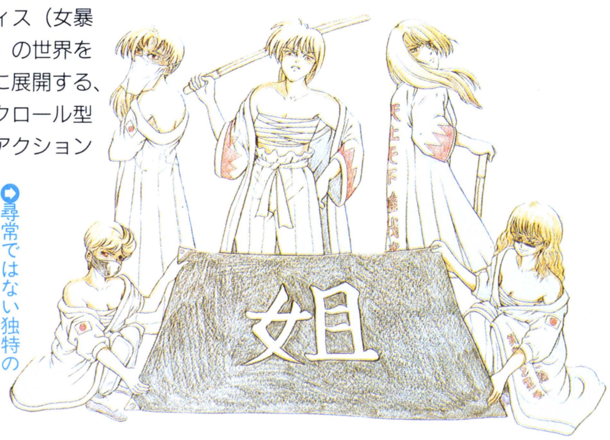
⬆アーケードカード専用ソフトなので、読み込みも少なく快適に遊べる



⬆飛竜が走る、跳ぶ、斬る／　アクロバティックな動きは見る者を魅了する

姐（あねさん）

音楽にあの『超兄貴』の葉山宏治氏を起用した、NECアベニューオリジナルのアクションゲーム。レディス（女暴走族）の世界を舞台に展開する、横スクロール型格闘アクションだ。主人公は女のコ3人組だが、いわゆる美少女モノとは一線を画す、硬派路線のゲームになりそう。



⬆尋常ではない独特のノリが伝わってくるイメージイラスト

バステッド

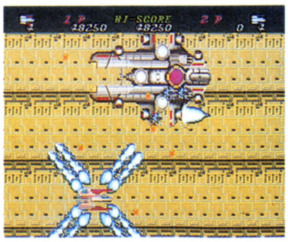
今月発表の新タイトル。アニメスタジオAICが制作を手掛けるアクションアドベンチャーだ。媒体はスーパーCD-ROM²で、現在着々と開発進行中だ。

レニーブラスター

同じく今月発表の新タイトル。キャラクタデザインとビジュアルシーンの原画に人気イラストレーター末弥純氏を起用した、横スクロールタイプのアクションゲーム。

Huカード版『ヘルファイヤー』ついに発売中止

Huカード版『ヘルファイヤー』の発売中止が決定した。このゲームは元々東亜プランのアーケード作品。PCエンジンへの移植発表時、オリジナル要素を含むCD-ROM²版『ヘルファイヤーS』と、Huカード版の2タイトルが挙がっていた。しかし、メディアの中心がCD-ROMへと移行した現在、Huカード版の意味がなくなったという見解によるものだ。



⬆攻撃方法に特徴があって戦略要素の高いシューティングだった

NECアベニュー インフォメーション

葉山宏治&國府田マリ子 夢のデュオが実現!!

葉山宏治氏がニューアルバムをリリース。その名も『ばら色の人生』。今回は、今をときめく人気声優國府田マリ子さんや、タレントの古田新太氏らが参加。これまでとは一味違った葉山ワールドが展開／ NECアベニューより3月1日発売予定、1500円(税込)。



作曲編曲はもちろんすべて葉山氏が手掛けている



葉山氏と國府田さんが歌うのは「ラッキー・ラッパー・パーティ」。2人の息もピッタリだ

新作ゲーム発売カレンダー ※価格は税別表記

2月25日	ぷよぷよCD	スーパーCD-ROM²	5600円
3月30日	モンスターメーカー 闇の竜騎士	スーパーCD-ROM²	7800円
3月予定	ストライダー飛竜	アーケードカード専用	6000円
未定	CAL III(仮称)	スーパーCD-ROM²	未定
	ドラゴンナイトIII	スーパーCD-ROM²	未定
	チキチキボーイズ	スーパーCD-ROM²	4800円
	誕生 デビュー	スーパーCD-ROM² アーケードカード両対応	未定
	天地を喰らう	スーパーCD-ROM²	未定
	クイズアベニュー3	スーパーCD-ROM²	未定
	姐(あねさん)	スーパーCD-ROM²	未定
	魔導物語1(仮称)	スーパーCD-ROM²	未定
	魔導物語2(仮称)	スーパーCD-ROM²	未定
	魔導物語3(仮称)	スーパーCD-ROM²	未定
	スペースファンタジーゾーン	スーパーCD-ROM²	4800円
	バステッド	スーパーCD-ROM²	未定
	レニーブラスター	スーパーCD-ROM²	未定

魅惑のプレゼント

このコーナーでは、本誌NECアベニューファン編集部が独自に入手した豪華なプレミアグッズの数々を抽選でプレゼント／ 目玉は何といっても『卒業 グラデュエーション』のオリジナル制服。あの清華女子高校の制服を、細部にいたるまで忠実に再現したもの。ただし、制服プレゼントは女性のみが当選対象なのでお間違いなく。

各プレゼントの希望者はハガキに希望品番、住所、氏名、年齢、電話番号と、NECアベニューへの意見や希望を添えて右のあて先まで。締め切りは2月26日の消印有効。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

Ⓐ『卒業 グラデュエーション』オリジナル制服



1名

本誌独占の禁断のアイテム。モデルの女のコが着ているものと同じ制服が当たります。このプレゼントに限り応募及び当選者は女性のみとさせていただきます

Ⓑ『モンスターメーカー』スタッフジャンパー



1名

バックプリントで、ランドラゴンにまたがるライアの雄姿が描かれている。ピンクの地がハデハデ

Ⓒ『スーパーダライアスII』オリジナルテレカ



10名

イラストは巨大な魚介類ボスに向かっていく自機シルバーホーク

Ⓓ『ぷよぷよCD』オリジナルポスター



10名

大きさはA3。ちょっと小さめの販促用ポスターなのだ

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
NECアベニューファン編集部

はみだし情報 葉山宏治LIVE'94〜史上最大の兄貴〜 東京：2月25日 渋谷ON AIR 大阪：3月4日 難波ウォホール 入場料はどちらも3800円。お問い合わせは、東京：ステージフライト ☎03-5467-8899 大阪：サウンドクリエイター ☎06-357-9900まで



1994年 MARCH 3月号
平成6年3月1日発行 第1巻第1号(通巻1号) NECアベニュー公認
発行人 闇の竜騎士 編集人 獣王記 発売 株式会社卒業 編集協力 多部田ボーズ俊雄・本明モモンガ律子
〒ΥΘΨ 大魔界村1-1 問い合わせ ♂∂♀∞⚜
特別価格3ゴールド (本体ンゴールド)

T0448535560

@Tenchiwo Kurau 1994 雑誌 §$A3
印刷・ストライダー飛竜 Printed in PUYOPUYOCD



ザナドゥ倶楽部

●近藤センセイ、コミック連載ガンバって！（兵庫県／ふにゅきち）●いや〜、驚きました『風の伝説ザナドゥ』の連載が始まるなんて。しかも、絵はルインの近藤先生！ゲームも楽しみだけど、これからの連載も期待するっきゃない!!（栃木県／ラッカセイ2号）

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ

プラス1 ●しかし、このクレーネ・ジュエル。かつては邪竜ダルダンディスが持っていたもの。そのころは、世界を邪悪な光で照らし、無限の魔力を邪竜に供給していた邪悪な宝珠だったのだ。



プラス1 ●そのクレーネ・ジュエルの力を得ていた邪竜ダルダンディスと対峙したのが、聖なる剣を携えて風とともに現れた勇者アイネアスである。そして、両者の激しい戦いが始まったのだ!



ファンレター募集

●早速届いたファンレターを近藤先生と編集部は感激して読んでいます。アリガトウ！ 先生の力の源になるお手紙、お待ちしてます！

宛て先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン「ザナドゥファンレター」係

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ

プラス1 ●ダルダンディスとアイネアスの戦いは、9日間にも及んだ激しいものだった。その激しい戦いで、イシュタリアの最高峰アラバト山は山肌を粉砕され、尾根は削られいまのようになったのだ。


アリオス様
ばっ
ちっ
ズザザザ
いますぐ退けば何とかなる!!
退くぞ!!
王都で何かあったのでしょうか!?
魔法兵が魔法を使えなくなって一瞬で全滅です!!
クレーネが変です!!
いますぐ退くんだ!!
全軍退けー!!
まずったな!!
こっちが逆に退路を断たれるぞ!!



【アリオスの宿命が明らかに!! 次回、4月号は2月28日発売！】



プラス1 ●ダルダンディスとアイネアスの激戦にも、決着がつく時がきた。アイネアスの聖剣がダルダンディスの眉間を貫いたのだ。そして、のたうつ邪竜は鋭い峰々に貫かれ、息絶えたのである。



The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ

プラス1 ●そして、１千年が過ぎ去る。すでにアイネアスの名は神話の中に消え去り、彼が建国したアスエル王朝も今はなく、新たな王が国を治めている。それが、アリオスの活躍する世界なのだ!!



魔物の前に敗れ去ったアリオス!! 無情にも、雨は降りつづく…

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

INFO インフォスクラム SCRUM

News

完全オリジナルストーリー!
劇場版『餓狼伝説』始動!!

『餓狼伝説』の劇場用アニメの制作がついにスタートした。今回は、劇場用に書き下ろされた完全オリジナルストーリー。監督には、テレビアニメ版でキャラデザインと作画監督を担当した大張正己氏。劇場版の舞台となる地中海へ自らが出向いて取材を敢行し、内容のツメに取りかかっている。公開時期はまだ未定だけど、これはもう、期待するしかない!!

出演キャラよりひと言!? 制作発表における各キャラのコメントを紹介

テリー・ボガード



○燃えています! どんな奴が相手でも俺は負けません! 劇場で会いましょう!

アンディ・ボガード



○実感はわきませんが、力一杯やります。パワーアップした私の技をお見せします!!

不知火舞



○劇場版では、アンディとの関係に注目ですよ! 必要とあらば脱ぎます! 期待してね

ジョー・ヒガシ



○ジョー・ヒガシは誰の挑戦も受けて立つ! 映画ではラブシーンを期待しちゃってます

テリーの声は少年隊の錦織一清だ!



○'65年5月22日東京生まれ。'82年「少年隊」でデビュー。アニメ『餓狼伝説』『〜II』に続き、劇場版もテリーの声を担当



○大張氏による劇場版のイメージビジュアル。空に浮かんだ仮面や、テリーを待ち受ける人影など、ストーリーのカギとなるイラストだ

監督・大張正己語る! 劇場版『餓狼伝説』

劇場用アニメの監督に初挑戦する大張正己氏に『餓狼伝説』制作の意気込みを語ってもらった。

「こんにちは! 大張正己です。みなさんのおかげで、『餓狼伝説劇場版』が正式決定しました! 本当にありがとうございます! 内容に関してはまだまだ、詳しい内容は言えませんが、アクションだけでなく人間ドラマにも重点を置いた作品にしたいですね。絵的なものに関しては、男も女も"美しく、色っぽくて、カッコイイ"をモットーに(笑)もっともっとグレードUPさせるつもりです! とにかく、自分がこの10年間でつちかってきたものをすべてぶつけるつもりでがんばります。スタッフ一同、劇場版の制作に燃えていますので、これからも応援よろしくお願いします。劇場でお会いしましょう!!」。



○大張氏。『餓狼〜』の舞台となったサウスタウンにて

業界情報ナンでも満載!
NEWS あ・ら・か・る・と

ニュース

FIドライバーを引退したアラン・プロストがセガと組み、フランスでアミューズメントセンターの共同運営に乗り出す。3月にはパリのシャンゼリゼに第1号店をオープン、5年間にフランス全土で約50店舗を展開する予定。

ニュース

三洋電機は米国3DO社と提携し、ゲーム市場に参入する。三洋の新製品は、すでに米国で販売している松下電器のものとも互換性を持つ。現在、基本設計も終え、米国ラスベガスで開かれたCESにも試作品を出展した。

ニュース

任天堂は米国でファミコン(米国名NES)をモデルチェンジし、従来のおよそ半額、約50ドル弱で販売を始めた。これは、値下げによる需要喚起の目的もあるらしい。日本においても1万4800円から7000円に値下げした。

ニュース

セガは中国政府直属の法人団体とゲーム事業を行う合弁会社を設立、来年6月ごろには営業を始める予定。中国では業務用ゲーム機がとばくに利用される傾向があるため、健全な娯楽施設にするためのノウハウも提供していく。

ニュース

映画プロダクションのエンボディメント・フィルムズは、次世代ゲーム機向けにCD-ROMソフトを制作する。同社はぴあなどと共同でパソコン用インタラクティブ映画ソフト『アレックス・ワールド』を開発した実績を持つ。

ニュース

バンダイが松下の3DOに続き、新たにソニー、セガの2社と、次世代家庭用ゲーム機のライセンス契約をした。これで、同社はこれまで任天堂一社に絞ってソフトを供給してきた方針を、はっきり転換したことになる。

INFO
インフォスクラム
SCRUM

ニュース
米国ハリウッド製「ゴジラ」の撮影が来年夏にも開始されることになった。製作費は5千万ドル（約54億円）規模という大作になりそうだ。監督は未定。脚本はすでに完成しており、『GODZILLA』という仮題がついている。

ニュース
カプコンが松下とソニーの次世代マシンのソフトを制作することを明らかにした。同社は昨年よりセガにもソフト供給を開始。超ヒット作メーカーだけに、任天堂を頂点とするゲーム業界勢力図の今後の変化が注目されている。

ニュース
東京ディズニーランド（TDL）を経営するオリエンタルランドは、第2パークとして海洋をテーマにした「東京ディズニーシー」建設に向け、米ウォルト・ディズニーと検討に入った。場所はTDLの隣接地、約33万平方⇙

ニュース
⇙メートルの土地。2つのパークを利用する長期滞在客も受け入れる構想だ。しかし、ディズニーシーはTDLと違い、米ウォルト・ディズニー社にとっても初めての試み。実現に向け、今後の課題は山積という状態だという。

ニュース
米国テレビゲーム業界は、暴力・性描写の度合いに応じてゲームソフトに年齢別レーティング（ランクづけ）を導入。子供に悪影響を与えるとの批判により自主規制に踏み切った。今後1年以内に全米共通基準を作成する予定。

ニュース
三井物産がTVアニメ番組製作への出資を開始。これは、主人公などキャラクタの商品化権販売をねらった新事業として展開するもの。今回の出資では、ゲーム化とCD-ROMを使ったビデオ化によるロイヤリティが中心。

ニュース
NECは、ワークステーションやパーソナルコンピュータなど次世代マルチメディア用に、世界最先端の線幅0.35ミクロンの回路を書き込んだロジック半導体をNEC九州で世界で初めて量産化することを明らかにした。

ニュース
ホリ電機がプレゼントキャンペーンを実施中。今、ファイティングスティックマルチを買うとお店でもらえる応募ハガキに取扱説明書の下部分を貼って送ると、液晶ビューカム、マウンテンバイク、CDラジカセ⇙

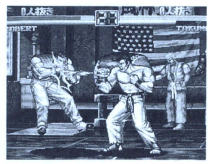
ニュース
⇙SUPER電子手帳Jr.液晶カラーテレビが抽選で111名に当たる！詳しくはキャンペーン実施中、店頭に貼ってあるポスターを参照。■問い合わせ：ホリ電機株式会社　商品開発部　☎045-933-9611

News
ゲームセンターに近日登場！
『龍虎の拳2』続報!!

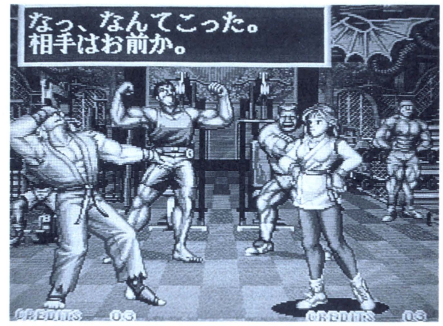
本誌1月号で紹介した『龍虎の拳2』の続報をお届けする。ゲームセンターには2月中旬ごろ登場する予定だという。今回は新しい画面を公開、気になるシステム部分の変更点を中心にさらに詳しく紹介しよう。まず、ほぼすべてのキャラクタに連続技を繰り出す必殺技が加わった。前作の隠し必殺技、龍虎乱舞とまではいかないが、決まるとすこぶる気持ちがイイ!!　また、ボタンを押す長さで技に強弱がつけられるようになっていたり、投げられた後にタイミングよくAボタンを押すと、受け身が取れるようになっているなど、システムがさらに遊びやすく改良されているのだ。さらに、キャラクタのカラーを4色から自由に選択してプレイすることができる。そんなワケで、細かいところまで気を遣って作られているので、ゲームのデキも期待できるというもの。そして、『餓狼伝説スペシャル』に続き今回も、ある一定の条件を満たすことで、ある人物が対戦相手として登場するらしいのだが…。実はこの件については秘密。SNKでも、これについての問い合わせは一切受けつけていないというので、アシカラズ！



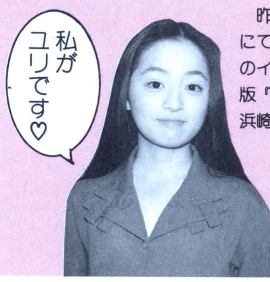
⇧忍術の使い手、新キャラクタ如月影二の実力は？



⇧タクマの正体は、前作のMr．KARATEなのだ



⇧異種格闘技戦「キング・オブ・ザ・ファイターズ」でリョウは妹・ユリと出会ってビックリ!!　12人分のストーリーが用意されているので、こんなシーンが続出する!?



昨年12月23日、新宿アルタ前にてテレビ生中継で『龍虎の拳』のイベントが開催、TVアニメ版『龍虎～』でユリ役を演じた浜崎歩チャンがお披露目された（CMで見た人もいるでしょ?）。'53年10月2日福岡出身の15歳、血液型A型。特技バレエ。サンミュージック期待の新人。





⇦⇨すごい人の日曜日のアルタ前。アニメ『龍虎の拳』主題歌を歌うJ☆POPも出演

Event
手紙でプレイするRPG？
『蓬萊学園の休日！』

ネットゲームとは郵便を使ったRPG。この『蓬萊学園の休日！』の場合、プレイヤーは架空の巨大学園（生徒数10万人！）の生徒の1人となり、学園生活を体験する。参加者は登録した自分のキャラの行動（リプライ）を月に1度ハガキに書いて送る。開催期間は3月～8月まで。第1回の締め切りは2月10日と早めだけど、エントリーは毎月受けつけていて、途中参加もOKなので、心配無用。■問い合わせ：遊演体ネットゲーム事業部　☎0427-46-9921



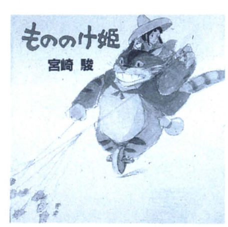
⇨エントリー用紙を兼ねた、入学案内のパンフレット。遊び心がいっぱいだ

Books
宮崎駿の最新作
心暖まる絵物語『もののけ姫』

『紅の豚』に続く宮崎駿監督の劇場用長編アニメ映画の制作が決定。タイトルは『もののけ姫』。現在、監督が描きためた90枚以上におよぶオールカラーのイラストをもとに編集された原作の絵物語が発売中。

悪霊に心を喰われた武士は娘を疎み、もののけの嫁にしてしまう。心の優しい娘はもののけの助けを借り、父を取り戻す旅に出る。娘のひたむきな愛に、もののけは心を動かされ、ともに悪霊に立ち向かう。もののけの献身と、少女の自己犠牲の愛の物語だ。

著作監督による劇場用映画は、本年より制作が開始される予定。



⇧編集・発行スタジオジブリ出版部。発売徳間書店。価格3000円（税込）で発売中

Event

『風の伝説ザナドゥ』発売記念イベント
声優とおしゃべりできる!

好評だった『エメラルド ドラゴン』に続き、『風の伝説ザナドゥ』の発売記念イベントが行われる。なんと来場者全員にオリジナルポスターと原画設定集、そして抽選で声優のサイン色紙をプレゼント//

入場券は、発売日の2月18日中と、19、20日のそれぞれイベント開始前までに、会場となるLaoxザ・コンピュータ館で『〜ザナドゥ』を購入するともらえるのだ。人との交流あり、そして白熱したゲーム大会あり、今回も充実した内容になりそうだね。

●『風の伝説ザナドゥ』発売記念イベント開催日程

日 時	会 場	内 容
2月19日	■会場：秋葉原 Laox ザ・コンピュータ館 イベント会場 ■住所：千代田区外神田1-7-6 ☎03-5256-3111	内容：声優座談会 第一部 13：00〜14：00 第二部 15：00〜16：00
2月20日		内容：同社ソフトでのゲーム大会 12：00〜18：00

全員プレゼントもある!!

イベントに行けない人にも朗報! ソフトについている応募券を送ると、邪魔よけグッズがもらえるゾ。ピカピカ光ってて、効果がありそう(!?)



◆おジャマなママもドア前で退散

Goods

NEO・GEO用スティック発売!
ファイティングスティックNEO

ユーザーの熱い支持を受けているNEO・GEOに、ホリ電機から専用ジョイスティックが発売された。ボタンの配置はアーケード版そのまま。さらに、A〜Dの各ボタンに独立した連射機能を搭載// 重量は約1.3kgとズッシリしていて、安定性もバツグンだ。これならコマンドをオーバーアクションで入れてもグラつかないから、安心してプレイできるね。

■価格：税別6800円 現在発売中。■発売、問い合わせ：ホリ電機 ☎045-933-9611



◆筐体感覚で、NEO・GEOがプレイできるゾ

News

輝ける美麗の格闘戦士に捧ぐ
氏神一番『心のプロレス』

本誌ピープルにも登場、スーパーファミコンソフト『カブキロックス』では音楽を担当するなど、幅広く活躍中のカブキロックス・氏神一番が、ロックミュージシャン総勢12名による女子プロレスラーに捧げるインスト・バラード集を出した。参加アーチストはサエキけんぞう、デーモン小暮、森若香織（ゴーバンズ）など。対するレスラーは豊田真奈美、福岡晶、北斗晶、ブル中野、井上貴子など。彼女たちの肉声を収めた2枚組アルバムになっている。



◆東芝EMIより2枚組み税込4500円で発売中



◆制作発表は彼の情熱に賛同したアーチスト＆レスラーが

Cinema

ロマンティック・アクション・ムービー
『三銃士』

アレクサンドル・デュマの不朽の名作『三銃士』が5度目の映画化。2月下旬公開の今作品で銃士たちを演じるのは、デュマが設定しているのとほぼ同年代の若い俳優陣。暴れっぷりもハンパじゃないゾ。

若い冒険家ダルタニアンは、国王に仕える近衛銃士隊に入るためパリへ向かう。しかし、銃士隊は解散させられ、残るはアラミス、アトス、ポルトスの3人だけ。ダルタニアンは3人に決闘を挑むが、枢機卿に歯向かう3人といっしょにいたため牢獄に。偶然、枢機卿の国王失脚の陰謀を聞いてしまう…。

ウォルト・ディズニーが17世紀のストーリーをリフレッシュ。国王を守る銃士たちはヨーロッパ版『水戸黄門』という感じ(笑)だが、ハチャメチャに暴れまくる様はとにかく爽快。また、主題歌『オール・フォー・ラブ』はロック界の三銃士(!?)ブライアン・アダムス、ロッド・スチュワート、スティングが担当し大ヒットしている。（上映時間／1時間45分）



◆銃士たち。スクリーン狭しと大暴れする、向こう見ずな快男児だ

ニュース 昨年12月17日に発売を予定していたカプコンのスーパーファミコンソフト「ロックマンX」が発売直前、欠陥が見つかったため出荷中止となった。原因はソフトの部品だという。そのため、10日後に改訂版を再出荷した。

スポット 今年3月、東京・池袋に「P'PARCO」（ピーダッシュ・パルコ）がオープンする。大型アミューズメント施設やAVショップを核に、団塊ジュニア（18〜20歳）が遊び感覚で来店できるショッピングセンタービルを目指す。

ニュース 大人気のアニメ『美少女戦士セーラームーン』が、「子供たちには抜群の効果があるはず」として大阪府警の交通安全ポスターに登場。近く、4000枚を府内約2000ヵ所の小学校や幼稚園と、各警察署の派出所などに配付する予定。

ニュース 昨年末、米国アタリ社が画像処理能力にすぐれ、立体感ある3次元映像が楽しめる世界初の64ビットゲーム機「ジャガー」を発売。ソフト1本つき、249ドル（約2万7000円）で、売行きは好調だという。日本上陸も間近である。

スポット 『E.T.』など人気映画のセットを実現した米国のテーマパーク「ユニバーサルスタジオ」が大阪に進出する。オーナーの米国MCA社と大阪市などが事業主体となる会社を設立、'99年春のオープンを目標としている。

ニュース 復活ゴジラに続けと、大映はゴジラに次ぐ人気怪獣映画『ガメラ』の再映画化に取り組む。早ければ「来年夏にも公開したい」とのことで、これが当たれば、もうひとつのキャラクタ『大魔神』も映画化していく考えだという。

ニュース 松下は32ビット家庭用ゲーム機「3DOインタラクティブ・マルチプレーヤー」（愛称：リアル）を3月20日、7万9800円で発売すると発表。発売にあわせてソフト6タイトル、5月までには合計26タイトルをそろえるという。

ニュース セガの米国法人セガ・オブ・アメリカの家庭用ゲームソフト『ナイト・トラップ』に過激な暴力シーンが含まれているとして、米国の大手玩具小売りチェーンのトイザラスが各店舗での販売を中止した。同ソフトの内容は↙

ニュース ↙プレイヤーが下着姿の女性を悪者の手から守る、という設定。負けた場合、悪者がドリルで女性の首に穴をあけるシーンが展開される。発売後、消費者から「描写が過激だ」などの苦情や指摘が多数寄せられていたという。

INFO
インフォスクラム
SCRUM

People

三次元に出たオーローラ娘!?
タレント・千葉千恵巳

今月のゲストは月刊少年マガジンに好評連載中『ANGEL♡BEAT』（原作・安原いちる）のオリジナルアルバムでヴォーカルを担当している千葉千恵巳チャンだ／

――まず、『ANGEL♡BEAT』の感想を。

「そもそも、すごくこの作品が好きなんですよ」

――確か、内容は高校生の恋愛モノだよね？

「そうです。現実ではこんなにうまくいかないけど、こんな恋愛したいなあ、って憧れます」

――現実では、ってどういう意味？

「理想的な恋愛。まわりもいい人ばかりいて」

――趣味は絵を描くことなんだって？

「スケッチブックに好き勝手に描く程度だけど」

――ところで、ゲームなんてする？

「もう、大好きなんですよ。この前もスーパーファミコンの『ドラクエⅠ・Ⅱ』買ったばかり」

――RPGが好きなの？

「おもしろければ何でも。『ぷよぷよ』も好き。でも、あれ怖いですね。対戦だとアツくなりすぎて、友だちをなくしそうになっちゃう（笑）」

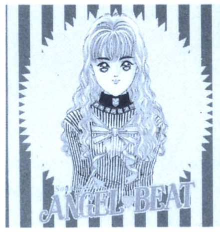
――今後はどんな活動をしていきたい？

「今はなんでもチャレンジしたいですね」

――最後に読者にメッセージを

「アルバム『ANGEL♡BEAT』のドラマのほうもとてもいいので、ぜひ聴いてください」

アーツビジョン所属の彼女は本誌でおなじみ椎名へきるチャンの一期後輩にあたる新人。とてもはにかみ屋さんで恥ずかしそうに、でも一所懸命インタビューに答えてくれた。へきる先輩に追いつけ追い越せで、今後の活躍を期待／



◆CDはソニーレコードより税込2800円で発売中！

千葉千恵巳プロフィール

'78年2月25日、埼玉県出身。身長160cm、体重42kg、血液型A型。ファミコンソフト『おたくの星座』のキャラクタをモチーフにしたアイドルグループ「オーロラ五人娘」で東芝EMIより歌手デビュー。現在タレント、モデルとして活躍中



◆伝言FAXで千恵巳チャンの直筆イラスト＆メッセージをもらっちゃおう!! モチロン、声も聞けるよ♡
☎0990-32-5551
千恵巳チャンのコードNo.は3700#

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業（学年）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望、以上を明記のうえ、下記まで。締め切りは2月28日必着。発送をもって発表とします。



①各2名

◆◆◆バンプレストからはスーパーファミコンソフト『す～ぱ～ぷよぷよ』発売を記念して、クレーンゲーム用ぷよぷよグッズを計38名に／ とるとるスリッパ（A～H）、とるとるマスコット（N～S）、とるとるTシャツ（I～M）。Tシャツ、スリッパはフリーサイズ。品名とアルファベットを必ず明記すること



②20名

◆東芝EMIからは、『心のプロレス』の参加アーティスト、女子プロレスラーのポスターを

◆山之内製薬からは、スイス生まれの、のどにやさしい「ハーブ キャンディ」缶入り100gを



③5名

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
3月号インフォ・プレゼント係

CD

ツインビーPARADISE Vol.1

発売中



キング
2800円

文化放送ラジオで放送中の同名番組から、ショートドラマを4本収録。また國府田マリ子と葉山宏治のデュオや、椎名へきるのモノローグも楽しめる。

ツインビーレインボーベルアドベンチャー

2月5日発売



キング
3500円

スーパーファミコンの同名アクションゲームのオリジナルBGM30曲とアレンジバージョン7曲、さらにショートドラマを盛り込んだ2枚組アルバム。ゲームのニューヒロイン、パステル役の声優を務めるのは本誌でもおなじみの椎名へきる。一週間のダイアリーをかわいらしく朗読してくれるぞ。

天外魔境ヒストリー パーフェクトグラフィティー

発売中



NECアベニュー
3000円

『天外魔境』シリーズに使用された曲をセレクトしたベストアルバム。また『〜風雲カブキ伝』のヴォーカル曲のカラオケバージョンも収録している。

スーパーストリートファイターII

発売中



ソニーレコード
2000円

『スーパーストII』で新しく加わった4人とリニューアルされた12人のキャラのBGMをすべて収録。Qサウンドシステム採用で立体音響が楽しめる。

サムライスピリッツ イメージアルバム

2月18日発売



ポニーキャニオン
2500円

NEO・GEOの『サムライスピリッツ』から14曲を新世界楽曲雑技団がフルアレンジ。初回特典としてオリジナル千円札ステッカーが付いてくる。

龍虎の拳2

2月18日発売



ポニーキャニオン
1500円

NEO・GEO最新作『龍虎の拳2』が早くもCD化。オリジナルBGM全曲と、全キャラの迫力のボイス、臨場感を高める効果音まで完全収録。

ミラクルアドベンチャー／戦え原始人3

2月18日発売



ポニーキャニオン
1500円

データイーストの最新アクション2作をカップリング。2作品の全オリジナルBGMと、『戦え原始人3』からアレンジバージョンを1曲収録。

Video

アルスラーン戦記IV

発売中



ソニーミュージック
5800円

田中芳樹原作の人気ファンタジー小説をOVA化したシリーズ第4弾。アルスラーンをめぐる壮大な物語が描かれていく。

誰にも言えない

発売中



パック・イン・ビデオ
1万2020円（税別）

松任谷由美の主題歌も大ヒット、最終回の視聴率はなんと30%を突破したという人気ドラマのビデオ化。1巻、2巻同時発売。

ダーティペアFLASH Vol.1

発売中



バンダイビジュアル
4800円（税別）

ひと昔前アニメブームを築いた『ダーティペア』がスタッフとキャストを一新して新たな物語としてスタート。よりスケールアップした美少女SFアクションが展開する。全6巻構成の予定。

ガイバー／ダーク・ヒーロー

2月21日発売



バンダイビジュアル
1万5800円

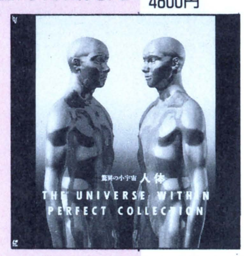
高屋良樹の人気コミックを原作に、アメリカの一流クリエイターたちがSFXを駆使して作り上げた、変身アクション映画の続編。異色のヒーロー、ガイバーの変身シーンは一見の価値アリ。

LD

驚異の小宇宙 人体 パーフェクトコレクション

2月18日発売

NECアベニュー
4800円



人体のミクロの世界を華麗なCGによって再現、絶賛を浴びたNHKスペシャル『驚異の小宇宙 人体』のシリーズの中から、おもな見どころを中心に構成されたダイジェスト版。今まで知られることのなかった生命の神秘に迫る。久石譲による壮大なBGMもすばらしい。

※価格は特にことわりがないものは税込です

はみだし情報 NECアベニューから『ぷよぷよCD』のイメージアルバム『ぱよえ〜ん』（4月21日発売予定、税込2600円）が発売予定。LMSの田中勝己によるハイパーアレンジや、豪華声優陣勢ぞろいのオリジナルドラマなど盛りだくさんの内容で構成される予定。詳細は次号を待て！

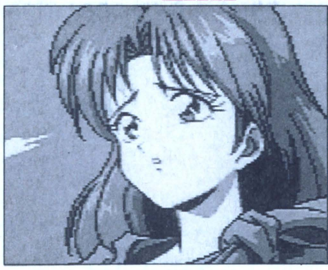
PC ENGINE DATA BANK

最新データバンク

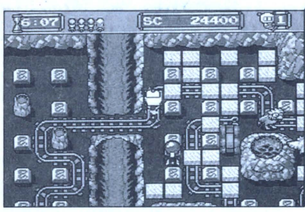
今月は15本の新作が発売され、ランキングの変動が激しかった「月間売り上げBEST10」。そんな中で、『イースIV～』が映えある首位に輝く。実はこの『イースIV～』の売れ行き、あるソフトの売れ行きにも影響したみたいなのだが…。さて、そのソフトとは!?

11/30～12/26の新作

12/3（金）機装ルーガ
12/10（金）伊賀忍伝　凱王
12/10（金）オーロラクエスト　おたくの星座 IN ANOTHER WORLD
12/10（金）秘密の花園
12/10（金）ボンバーマン'94
12/11（土）信長の野望・全国版
12/17（金）スーパーリアル麻雀PIV　カスタム
12/17（金）マーシャルチャピオン
12/17（金）闇の血族　遥かなる記憶
12/19（日）フラッシュハイダース
12/22（水）イースIV　The Dawn of Ys
12/23（木）スーパーダライアスII
12/24（金）セクシーアイドル麻雀
12/24（金）ダウンタウン熱血物語
12/25（土）真・女神転生



⬆さすが「前人気ＢＥＳＴ10」で首位を独占していた『イースIV～』。来月もこの勢いをキープし続けるのだろうか!?



⬆『イースIV～』には及ばないが、高ポイントを叩き出した『ボンバーマン'94』



⬆発売後、数日で売り切れとなった『スーパーリアル麻雀ＰIV～』

月間売り上げ BEST10

順位	前回	ゲーム名	メーカー／ジャンル 発売日／価格／媒体	ポイント
1	初 —	イースIV The Dawn of Ys	ハドソン／ロールプレイング '93年12月22日／7800円／スーパーCD	1732
2	初 —	ボンバーマン'94	ハドソン／アクション '93年12月10日／6800円／Huカード	701
3	初 —	スーパーリアル麻雀PIV カスタム	ナグザット／麻雀 '93年12月17日／9800円／スーパーCD	412
4	初	フラッシュハイダース	ライトスタッフ／アクション '93年12月19日／7800円／両対応CD	309
5	初	秘密の花園	徳間書店インターメディア／アドベンチャー '93年12月10日／7800円／スーパーCD	239
6	1	ストリートファイターIIダッシュ	NECホームエレクトロニクス／アクション '93年6月12日／9800円／Huカード	206
7	初	機装ルーガ	工画堂スタジオ／シミュレーション '93年12月3日／8800円／スーパーCD	202
8	初	真・女神転生	アトラス／ロールプレイング '93年12月25日／8800円／スーパーCD	165
9	2	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	コナミ／アクション '93年10月29日／7800円／スーパーCD	132
10	3	天外魔境 風雲カブキ伝	ハドソン／ロールプレイング '93年7月10日／7800円／スーパーCD	127

※ポイントは、㈱あくとを始め複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。

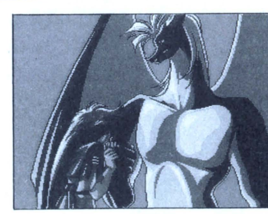
Hit Chart Voice

2位の『ボンバーマ'94』を大きく引き離し、圧倒的なポイントで首位を獲得した『イースIV～』。首位は予想されていたものの、2位と1000ポイント差を付ける勝ちっぷりは見事なもの。その『イースIV～』だが、シリーズ第１作目である『イースI・II』の謎が解きあかされるという。その影響からか、12月17日に再販された『イースI・II』が好調な売れ行きを見せている。今回はランクインはしなかったものの、11位にランキングするほどの売れ行きだ。来月はもしかするとランクイン、なんてこともあり得るかもしれない。

それ以外の動きでは、２連続首位だった『ストII～』は6位へと後退。そろそろ息切れし始めてきたようだ。来月もランク入りを果たせるのだろうか。ガンバリを期待したいもの。また『ストII～』と同じく、先月から残っている『悪魔城ドラキュラX～』と『～カブキ伝』もランクインできるのか。来月に注目だ。

来月の注目ソフトはこれだ!!

人間の少女タムリンとドラゴンの青年アトルシャンとの心温まるストーリー展開が魅力の『エメラルド ドラゴン』。今月はこのソフトを来月の注目ソフトに挙げてみたい。「前人気BEST10」で常に上位にいたこの作品。「売り上げBEST10」でも上位になれるか!?



⬆ビジュアルなどが一新された『エメドラ～』。来月は首位か…

※表組内にある前回順位の「初」は、今月で初めてチャートに登場した作品に示します。また「—」は、前回にそのソフトがランキング内になかったことを意味します。※表中の媒体は、スーパーＣＤがスーパーＣＤ-ＲＯＭ²専用。両対応ＣＤがスーパーＣＤ-ＲＯＭ²・アーケードカード両対応を意味します。

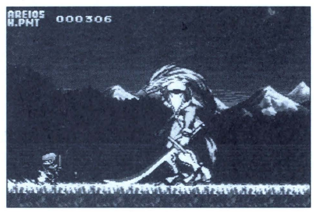
前人気BEST10

『～ザナドゥ』が初の1位に

毎回、首位の変動が激しい「前人気BEST10」。今月は、『風の伝説ザナドゥ』が初の首位に輝く。前回首位だった『エメラルド ドラゴン』は、1月28日に発売されたことによりランキングから消えている。『エメラルド～』が抜けたことにより、前回の2位と3位がそのまま1つずつ繰り上がるという結果となっている。

それ以外の動きでは、『銀河お嬢様伝説ユナ2』が初のランク入り、4位に輝く。『～ユナ2』は、前号で初めて発表したばかりのタイトルだ。それがいきなりランキングに登場するとは…。PCエンジンならではの美少女ものの強みといったところか。その『～ユナ2』だが、ハドソンにこれからの展開を聞いたところ、3月にはもう少し具体的な発表をする予定でおり、そして、秋頃をメドに発売したいとか…。ユナファンは楽しみに待っていよう／ また、今月は『ドラゴンナイトIII』が圏外から復活し、10位にランク入りした。このところ本誌であまり情報をお伝えしていない『ドラゴンナイトIII』。が、今月では新しい情報公開をしているので、これからの動向がとても気になる。来月に注目したい。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況
1	2	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	155	100%
2	3	餓狼伝説SPECIAL	ハドソン	136	40%
3	6	ぷよぷよCD	NECアベニュー	112	90%
4	初	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	89	10%
5	4	餓狼伝説2	ハドソン	87	100%
6	7	3×3EYES 三只眼變成	NECホームエレクトロニクス	86	40%
7	8	天外魔境III（仮称）	ハドソン	83	?%
8	9	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説	日本テレネット	81	40%
9	5	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	75	99%
10	―	ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	48	90%



念願の1位を獲得した『～ザナドゥ』。来月は何が首位を飾るのか!?

移植希望BEST10

またしても『サムライ～』が1位

今月で6連続首位を飾る『サムライ～』。他を寄せ付けぬ圧倒的なポイントで首位を独走している。2位は前回3位だった『ああっ女神さまっ』。そして、前回2位の『スーパーストリートファイターII』は、ちょっとパワーダウン、3位に後退した。また、それ以外の動きでは、『スレイヤーズ／』と『豪血寺一族』が初のランク入り。『スレイヤーズ／』は、富士見ファンタジア文庫から発売されている小説をゲーム化したもので、パソコンでも発売されていない。『豪血寺一族』は、異色の対戦格闘アクションゲーム。双方ともこれから移植希望の常連になるのであろうか。

『サムライ～』の移植はあるのだろうか？ これからの動きに期待したい



順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 サムライスピリッツ	アクション	253
2	3	パソコン ああっ女神さまっ	アドベンチャー	89
3	2	業務用 スーパーストリートファイターII	アクション	72
4	10	スーパーファミコン ファイナルファンタジーV	ロールプレイング	53
5	9	パソコン A.IV.	シミュレーション	47
6	8	業務用 天地を喰らうII	アクション	46
7	初	パソコン スレイヤーズ／	ロールプレイング	38
8	5	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	35
9	6	パソコン プリンセスメーカー2	シミュレーション	29
10	初	業務用 豪血寺一族	アクション	26

ゲーム成績表BEST20

〈キャラクタ編〉

今月はゲーム成績表の中から「キャラクタ」の項目を抜き出しランキングを出してみた（タイトルの後にある○の数字は全530本中の総合順位）。今月の「売り上げBEST10」に入っている『イースIV～』と『スーパーリアル麻雀PIV～』、そして『～カブキ伝』がそれぞれランク入りしている。『イースIV～』に関しては、総合順位でも4位に。この部門では総合順位2位の『SNATCHER』をも抜いている。

順位	ソフト名	ポイント
1	STAR パロジャー⑱	4.802
2	天外魔境II卍MARU ①	4.769
3	うる星やつら STAY WITH YOU⑨	4.748
4	イースIV The Dawn of Ys④	4.727
5	銀河お嬢様伝説ユナ㉛	4.723
6	SNATCHER ②	4.720
7	マジカルチェイス③	4.692
8	スーパーリアル麻雀 PIV カスタム(92)	4.660
9	パロディウスだ!!㉒	4.644
10	卒業 グラデュエーション㉖	4.640
11	ワルキューレの伝説㊻	4.619
12	天外魔境 風雲カブキ伝⑰	4.610
13	らんま½とらわれの花嫁(146)	4.600
14	ムーンライトレディ(122)	4.600
15	ドラゴンナイトII(66)	4.596
16	スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より(81)	4.590
17	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ㉜	4.590
18	桃太郎伝説II⑥	4.582
19	魔物ハンター妖子 遠き呼び声(170)	4.573
20	スーパーシュヴァルツシルト2⑳	4.569

※データは、本誌のアンケートハガキから無作為に1000通選び集計したものです。「ゲーム成績表」は、キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティのそれぞれが5点満点です。そして、その6種類の成績の総合ポイントが30点満点になります。

ソフト合計120本!!
アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

今月のプレゼント 各20名様

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

■応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ(①〜⑥)書き、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)50円切手を貼ってポストまで! 締め切りは2月26日(必着)、発表は3月30日発売の5月号です。

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校
2 中学校
3 高等学校
4 大学
5 専門学校
6 会社員
7 その他

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男
2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「風の伝説ザナドゥ攻略ガイド」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても役に立った。
2 役に立った。
3 何も思わない。
4 特に必要はなかった。
5 必要なかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 攻略の記事が読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

17 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 アーケードカードDUO
2 アーケードカードPRO
3 32ビットマシン(FX)

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128
3 セーブくん
4 マルチタップ
5 アベニューパッド6
6 ファイティングコマンダーPC
7 ファイティングスティックPC
8 ファイティングスティックマルチ

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

20 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。
音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。
お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。
操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。
熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。
オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

1月号アンケート 当選者発表(敬称略)

ボンバーマン'94
北海道/駒沢 澄人・15歳
岩手/小瀬川大輔・16歳
宮城/高橋 了・20歳
茨城/小木 和幸・15歳
栃木/永田 大・15歳
埼玉/栗野 敬之・18歳
千葉/河野 裕司・20歳
東京/岡田 良江・23歳
/小川 貴示・13歳
神奈川/濱口 和久・16歳
長野/佐々木 純・16歳
岐阜/森 友則・21歳
三重/浅尾 和大・18歳
大阪/佐々岡正貴・19歳
山口/海嶋 秀典・15歳
愛媛/久保 秀行・15歳
高知/有馬 敬二・14歳
長崎/木下 淳子・17歳
熊本/渡瀬 健夫・19歳
宮崎/亀崎 裕文・18歳

スーパーダライアスII
北海道/富澤 秀哉・14歳
青森/三上 貴弘・17歳
山形/佐々木克己・18歳
群馬/梨本 隆・19歳
埼玉/片山 雄治・19歳
/小島 誠子・21歳
千葉/松井 仁志・17歳
東京/藤井 由紀・11歳
/宮下 直人・17歳
神奈川/大塚 岳志・20歳
石川/松新 孝史・18歳
愛知/高木 淳児・16歳
滋賀/中村 智司・19歳
京都/木本 敬也・17歳
大阪/外山 元朗・17歳
兵庫/岡田 輝良・24歳
鳥取/三島 等・18歳
広島/田中ひかり・20歳
愛媛/天野 裕威・14歳
長崎/山下 竜司・15歳

闇の血族 遙かなる記憶
北海道/西口 幸介・18歳
宮城/大水 俊平・15歳
栃木/柿本 尚久・23歳
群馬/清水 敏弘・23歳
埼玉/斉藤 真穂・19歳
東京/木田竜太郎・17歳
神奈川/中山真由美・19歳
/遠藤 保・16歳
新潟/栗原 健二・17歳
富山/北崎真由美・22歳
静岡/堀江 知光・14歳
愛知/福海 悟・17歳
大阪/吉田 竜一・17歳
奈良/神野 元晴・20歳
和歌山/水上 智之・18歳
岡山/土井 崇史・15歳
山口/井良々慎一・22歳
徳島/勝瀬 健二・17歳
福岡/田辺 賢一・20歳
沖縄/仲地 勝・20歳

スーパーリアル麻雀PIV カスタム
宮城/早坂 淳一・17歳
秋田/遠藤 伸一・15歳
茨城/長岡 守・21歳
埼玉/渡辺 真也・19歳
千葉/藤本 祐貴・15歳
/伊藤 博之・17歳
東京/喜多川博行・14歳
/野口 牧子・21歳
神奈川/飯塚 亨・16歳
山梨/五味 智弘・15歳
富山/本間 一行・19歳
福井/橋本 圭・18歳
岐阜/湯地 隆文・16歳
愛知/沖田 弘子・15歳
大阪/河田 周平・13歳
/小梶 正寛・14歳
兵庫/大江 竜平・17歳
島根/広田 涉志・27歳
福岡/山本 孝行・17歳
鹿児島/山下真一郎・19歳

マーシャルチャンピオン
岩手/林 元気・15歳
宮城/吉田喜一郎・24歳
福島/清野 功一・26歳
群馬/大木三枝子・23歳
埼玉/高山 直樹・12歳
/斉藤 健二・17歳
東京/松田 憲治・22歳
神奈川/中村 洋樹・16歳
福井/斉藤 政則・20歳
静岡/梅島 崇史・16歳
愛知/足立 亮・17歳
京都/北川 優一・20歳
大阪/山田 浩司・18歳
兵庫/山根 泰・14歳
広島/火上真太郎・17歳
山口/伊藤 芳和・17歳
高知/谷脇 孝章・16歳
福岡/辻田 英樹・22歳
長崎/松尾 和博・23歳
鹿児島/西元 英臣・14歳

ソル:モナージュ
北海道/三国 篤・23歳
/吉田 拓也・21歳
岩手/渡辺 綾子・22歳
福島/小林 剛・19歳
栃木/山川 欣伸・17歳
埼玉/岩永 真季・17歳
千葉/篠塚 義貴・17歳
東京/成木 昭宣・25歳
神奈川/五十嵐啓彰・17歳
新潟/石塚 政明・21歳
長野/清沢三津夫・17歳
静岡/岩崎 正樹・17歳
滋賀/柏原 航史・17歳
大阪/寒川 清昭・26歳
和歌山/西 真一・19歳
広島/荒木 将博・18歳
香川/高橋 博文・17歳
福岡/陶山 高広・20歳
佐賀/山口 和宏・18歳
宮崎/津江 忠幸・22歳

※1. 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2. 商品の発送は、当選発表後1〜2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事
01	表紙
02	〔巻頭特集〕アーケードカード ハード&ソフトのすべて
03	〔センター綴じ込み特別企画〕NECアベニューファン
04	〔攻略データ集〕エメラルド ドラゴン
05	NECホームエレクトロニクス
06	日本テレネット
07	コナミ
08	アートディンク
09	リバーヒルソフト
10	東宝
11	レイ・フォース
12	ハドソン
13	ナグザット
14	パック・イン・ビデオ
15	バンプレスト
16	徳間書店インターメディア
17	OTHER MAKERS
18	レーザーアクティブファン
19	READER'S LAND
20	インフォスクラム
21	PC ENGINE DATA BANK
22	〔コミックス〕風の伝説ザナドゥ
23	UL-TECH Wonder Land
24	新作発売カレンダー
25	〔特別付録〕風の伝説ザナドゥ攻略ガイド

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
01	月刊PCエンジン
02	(勝)PCエンジン
03	電撃PCエンジン
04	ファミリーコンピュータマガジン
05	スーパーファミコンマガジン
06	週刊ファミコン通信
07	ゲームオン！
08	覇王
09	ゲームボーイ
10	HIPPON SUPER
11	(勝)スーパーファミコン
12	THE スーパーファミコン
13	電撃スーパーファミコン
14	ゲームボーイマガジン
15	メガドライブFAN
16	(勝)メガドライブ
17	BEEP！メガドライブ
18	V JUMP
19	テクノポリス
20	LOGIN
21	コンプティーク
22	POPCOM
23	電撃王
24	MSX・FAN
25	ゲーメスト
26	ゲーム・ユウ
27	コロコロコミック
28	コミックボンボン
29	週刊少年ジャンプ
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年マガジン
32	週刊少年チャンピオン
33	その他

表3 機種名

No.	表3 機種名
01	ファミコン（ファミコンタイトラーを含む）
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	PCエンジン（コアグラフィックスI・II、シャトルを含む）
07	PCエンジン スーパーグラフィックス
08	CD-ROM^{2}システム
09	スーパーCD-ROM^2
10	PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-R
11	PCエンジン LT
12	PCエンジン GT
13	スーパーシステムカード
14	アーケードカードDUO
15	アーケードカードPRO
16	メガドライブ
17	MEGA-CD／MEGA-CD2
18	メガドライブ2
19	ゲームギア
20	ワンダーメガ
21	TERA DRIVE
22	セガマークIII・マスターシステム
23	MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2T+,MSX2turboR]
24	PC-9801／8801シリーズ
25	X68000シリーズ
26	FM TOWNS／マーティー
27	NEO・GEO
28	LYNX
29	レーザーアクティブ+LD-ROM^{2}コントロールパック
30	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
31	その他
32	何ももっていない
33	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	表4 ゲーム名
001	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
002	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
003	悪魔の審判
004	アドベンチャー オブ マミーヘッド
005	姐
006	アルシャーク
007	アンジェラス2 ホーリーナイト
008	イースI・II
009	イースIII ワンダラーズフロムイース
010	イースIV The Dawn of Ys
011	伊賀忍伝 凱王
012	インペリアルフォース
013	ヴァジュラ
014	WIZARDRY I・II
015	WIZARDRY III・IV
016	ウィンズ・オブ・サンダー
017	宇宙戦艦ヤマト
018	うる星やつら STAY WITH YOU
019	A. III.
020	エグザイルII 邪念の事象
021	F1 CIRCUS SPECIAL
022	エメラルド ドラゴン
023	エンジェルメイト
024	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD
025	OFF THE WALL
026	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス
027	格闘覇王伝説アルガノス
028	風霧
029	風の伝説ザナドゥ
030	餓狼伝説2
031	餓狼伝説SPECIAL
032	機装ルーガ
033	機動警察パトレイバー グリフォン篇
034	GALAXY刑事GAYVAN
035	CAL II
036	CAL III（仮称）
037	銀河お嬢様伝説ユナ
038	銀河お嬢様伝説ユナ2
039	クイズアベニュー3
040	クイズ・エコノザウルス
041	クイズ DE 学園祭
042	クイズの星
043	空想科学世界ガリバー（仮称）
044	グラディウスII ゴーファーの野望
045	KO世紀 ビースト三獣士（仮称）
046	芸者ウォーリアーズ
047	GS美神
048	GOKU
049	ゴジラ 爆闘烈伝
050	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
051	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説
052	コットン
053	サークI・II
054	サークIII
055	ザ・プロ野球SUPER'94
056	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール
057	サイレントメビウス
058	3×3EYES 三只眼變成
059	三國志III
060	CD電人 ロカビリー天国
061	THE ATLAS Renaissance Voyager
062	シャーロック・ホームズの探偵講座II
063	シルフィア
064	真・女神転生
065	スーパーシュヴァルツシルト2
066	スーパーダライアスII
067	SUPER桃太郎電鉄II
068	SUPER雷電
069	スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より
070	スーパーリアル麻雀PIV カスタム
071	スタートリング・オデッセイ
072	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
073	STARパロジャー
074	スターブレイカー
075	ストライダー飛竜
076	ストリートファイターIIダッシュ
077	SNATCHER
078	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
079	スペースファンタジーゾーン
080	3D MUSEUM
081	聖戦士伝承 雀卓の騎士（仮称）
082	セクシーアイドル麻雀
083	ゼロヨンチャンプ
084	ゼロヨンチャンプII
085	SWORD MASTER
086	卒業 グラデュエーション
087	卒業写真／美姫（仮称）
088	ソルジャーブレイド
089	ソル：モナージュ
090	ダイノフォース
091	ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会
092	ダウンタウン熱血物語
093	ただいま勇者募集中
094	誕生 デビュー
095	ダンジョン・エクスプローラーII
096	断層都市ストレイロード
097	チキチキボーイズ
098	超兄貴
099	超兄貴2（仮称）
100	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
101	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング
102	超時空要塞マクロス2036
103	出たな!!ツインビー
104	天外魔境II卍MARU
105	天外魔境III（仮称）
106	天外魔境 風雲カブキ伝
107	天使の詩II 堕天使の選択
108	天地を喰らう
109	ときめきメモリアル
110	トップをねらえ！ Gun Buster VOL.2
111	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
112	ドラゴンナイトII
113	ドラゴンナイトIII
114	ドラゴンハーフ
115	ドラドラパラダイス
116	とらべらーず！ 伝説をぶっとばせ
117	ネオ・ネクタリス
118	信長の野望・全国版
119	ハイパーウォーズ
120	爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる！
121	爆伝 アンバランスゾーン
122	バステッド
123	パチ夫くん3 時空大冒険（仮称）
124	初恋物語
125	パラディオン
126	パロディウスだ！
127	パワーゴルフ2 ゴルファー
128	パワーリーグ'93
129	PC原人3
130	PC原人シリーズ PC電人
131	PCココロン
132	ピーターパックラット
133	美少女戦士セーラームーン
134	秘密の花園
135	ファージアスの邪皇帝
136	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
137	フィーンドハンター
138	フェイスボール
139	フォーセットアムール
140	フォーメーションサッカー オン Jリーグ
141	ふしぎの海のナディア
142	ぷよぷよCD
143	ブライII 闇皇帝の逆襲
144	フラッシュハイダース
145	ブラッドギア
146	ブランディッシュ
147	プリンス・オブ・ペルシャ
148	プリンセス・ミネルバ
149	ブルーフォレスト物語（仮称）
150	フレイCD サーク外伝
151	ぽっぷるメイル
152	ぽっぷ'nまじっく
153	ボンバーマン'94
154	麻雀オンザビーチ
155	麻雀クリニックスペシャル
156	麻雀レモンエンジェル
157	マイト・アンド・マジック3
158	マーシャルチャンピオン
159	マーブルマッドネス
160	マグナード
161	マジカルチェイス
162	マジカルパズル・ポピルズ
163	マジクール
164	魔導物語1（仮称）
165	魔導物語2（仮称）
166	魔導物語3（仮称）
167	魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補
168	魔物ハンター妖子 遠き呼び声
169	マンハッタン・レクイエム
170	ミサイルファイター（仮称）
171	ミスティック フォーミュラ
172	ムーンライトレディ
173	夢幻戦士ヴァリス
174	女神天国
175	メタルエンジェル
176	MELON BRAINS
177	もってけたまご
178	モトローダーMC
179	桃太郎伝説ターボ
180	桃太郎伝説II
181	モンスターメーカー 闇の竜騎士
182	闇の血族 遙かなる記憶
183	YAWARA！
184	YAWARA！2
185	幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会
186	ライザンバーIII
187	ラストハルマゲドン
188	ラプラスの魔
189	ラングリッサー 光輝の末裔
190	龍虎の拳
191	ルイン 神の遺産
192	レインボーアイランド
193	レニーブラスター
194	レミングス
195	ロードス島戦記
196	ロードス島戦記2
197	ワールドヒーローズ2
198	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

悪い例：□□[10]　良い例：[0][1][0]

1. 記入はていねいに。

回答欄の記入はコンピュータで処理しますので、ワクからはみ出さないよう、算用数字で記入してください。1は7と、4は9と間違える恐れがあるので、1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

2. 数字は1文字1枠、略さないこと。

□の中には1ケタの数字しか記入しないでください。また、2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスで記入してください。

3. 記入はしっかり濃いもので。

記入はHB0.5のシャープペンシルか、HB以上の濃い鉛筆。または、サインペンで記入して下さい。色着きペンは機械で読み取ることができませんので使用しないでください。

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

せっかくプレゼントが当選しても「宛名不明」で賞品が届かない場合があります。

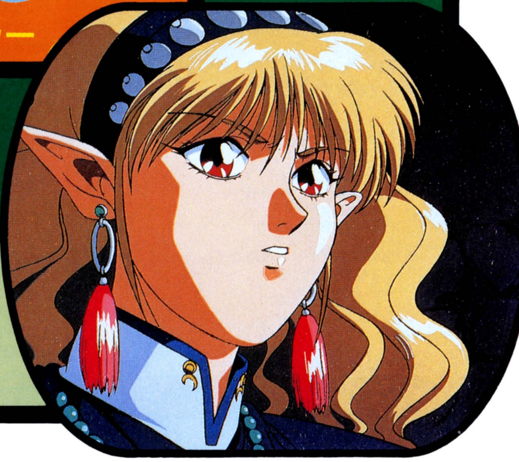
5. 移植希望のアンケート項目は正確に。

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。名前が似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意してください。

NECホームエレクトロニクス

コマンド選択により、ストーリーが分岐するアドベンチャー

3×3EYES（サザンアイズ） 三只眼變成（サンジヤンヘンジョウ）



CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
——
40%（1月18日現在）

パソコンの人気アドベンチャー『3×3EYES 三只眼變成』。PCエンジン版は、シナリオを追加・修正し、画面構成を変えて登場。パソコン版とは一味違う内容になる予定だ。

パソコンの人気アドベンチャーがリニューアルされて移植

パソコン版はアイコン選択方式のアドベンチャー。基本的に「見る」「話す」「移動」「取る」の4つのアイコンを使ってゲームを進めるもの。状況に応じて、これ以外のアイコンが出現するようになっていた。PCエンジン版は、シナリオの追加や画面構成の変更を行うため、パソコン版とは違ったシステムを採用する予定。具体的にはまだ決まってないが4月頃には発表できるようだ。



⬆オープニングの出会いのワンシーン

ほぼフル画面のサイズになったアニメーション

パソコン版の画面構成は、基本画面とアニメーション画面の2つに分かれていた。PCエンジン版は、このアニメーション画面をほぼフルサイズにするだけでなく、パソコンと同じ動画枚数を使用する予定。好評だったパソコン版のアニメーションが大画面になる。



⬆真行寺ぱい。実は、三只眼（サンジヤン）吽迦羅（ウンカラ）という妖怪なのだ



⬆敵となるポルトウの末裔サーレス



⬆コイツも敵。その正体はまだナゾ

パソコン版のアニメーション画面は…

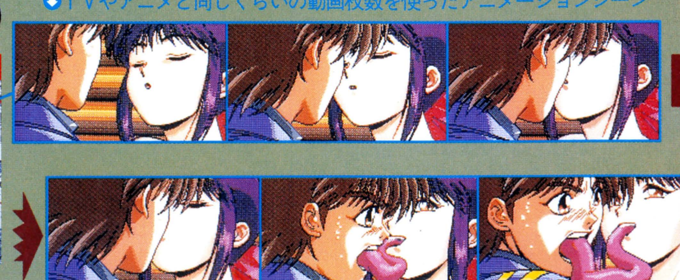
パソコン版のアニメーション画面は、基本画面の横にある小さな画面。しかし、そこで行われるアニメーションは、TVやビデオアニメ並みの動画数を使用している。どのシーンも数秒で終わるものだが、1つのシーンで24枚から32枚ものCGを使うアニメーションは魅力的。PCエンジン版ではどこまで再現できるのだろうか。

〈 パソコン版 〉



⬆これがパソコン版の画面。右斜め上にあるのがアニメーション画面だ

⬇TVやアニメと同じくらいの動画枚数を使ったアニメーションシーン



⬆どれも数秒で終わるものだが、その滑らかさはさすがといっていい

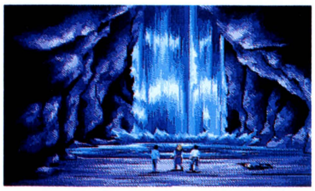
オリジナルシナリオが追加され、ストーリーの分岐点が増えた

移植にともないさまざまな変更点があるPCエンジンン版。その中で、もっとも大きな変更点は、シナリオの分岐点が増えたことだろう。パソコン版はゲームの中盤で、1ヵ所だけストーリーの分岐点があった。だが、PCエンジン版はその分岐点が大幅に増える予定。これは、新たに追加されるオリジナルシナリオによるものだ。

〈パソコン版〉



ゲーム中盤の分岐点。クレタかバンダルアッパスのどちらかを選択することで違う展開を楽しめるのだ



PCエンジン版のオリジナル画面。地下にある滝のようなところでいったい何が待ち受けているのだろうか



大蛇を倒すとそこには赤い水晶のようなものが…。これもPCエンジン版のオリジナル画面

コマンド選択によってエンディングが変わる

オリジナルシナリオによって増える分岐点。パソコン版の分岐点は、どちらに行っても最終的にはシナリオが合流し、エンディングは同じだった。PCエンジン版では、分岐点の選択によりストーリー展開が異なり、エンディングも変化する。そのエンディングは数種類用意され、1度クリアした後でも違うシナリオを楽しむことができる。ここでは、PCエンジン版の分岐点の1例を紹介しよう。

スピンクスの謎かけの場合

正解すると

正解するとスピンクスは燃えてしまう



間違えると

間違えると追いかけられるハメに…



NECホームエレクトロニクス

ちょっとアブナイ着せ替えゴッコ

女神天国（めがみパラダイス）

女のコがメいっぱい登場する女神さまの世界が舞台。着せ替えシステムという変わった趣向が盛り込まれている。

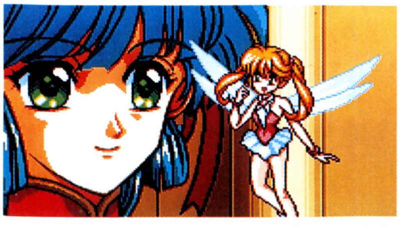
CD スーパーCD-ROM²専用

発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ

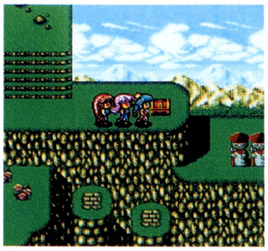
60%（1月18日現在）

女のコがいっぱい登場するコミカルRPG

ゲームの舞台は、女神さまの住む世界パラダイス。主人公は、女神育成学校に通う女神候補生リンリンだ。敵は、メガQと呼ばれる水晶に封印されていた闇の女神。ゲームの目的は、行方不明となった4つのメガQを探し出し、闇の女神を封印することだ。同じ学校に通う4人の女神さまの中から2人を仲間とし、冒険を繰り広げる。パーティの組み替えは、特定の場所で何度も行えるぞ。



主人公リンリン(左)とプチメガ(右)



山を冒険しているところ。フィールドには宝箱もある

着せ替えで強さが変わる

このゲームは武具らしいものがない。その代わり着せ替えによりキャラの能力を高めることが可能。その衣装の組合せにより特殊能力が身につくのだ。着せ替えは、上下の組合せにより、強さのパラメータが決定。また衣装は、色によってもさまざまな効果をもたらす。



着せ替えはこの画面で行うのだ



ショップで衣装を買い、着せ替えを楽しもう



戦闘画面。特殊能力は着せ替えによって変わる

大ボケな設定を持つキャラ

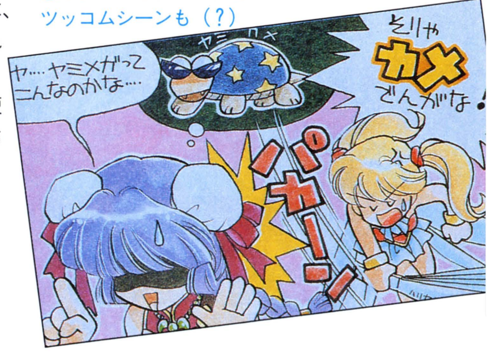
このゲームに登場するキャラは、とっても大ボケな設定が付けられている。例えば主人公リンリン。メガQをテニスボール替わりに使い、なくしてしまう…、など、ちょっとマヌケなキャラばかりだ。



主人公リンリン

彼女がメガQをオモチャにしたおかげで世界は闇に包まれることに。やれやれ…

ボケているリンリンをプチメガがツッコムシーンも（？）



日本テレネット

シリーズ第１部完結編！

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説

銀河を守るコズミックハンターと宇宙海賊との戦いを描くシリーズ最新作。今回は初公開の戦闘システムに迫る！

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
40%（１月13日現在）

行動力が物言うアクティブバトル

シリーズ最大量のビジュアルシーンに加え、全3章構成の各章冒頭にアドベンチャーゲームのパートを導入するなどビジュアル面の強化に重きをおいて開発中の第4弾。今回紹介するバトルシーンも、当然ビジュアル面がグレードアップ。その名も「アクティブバトル」は、プレイヤーの適時適応の行動力が勝負を決するシステムだ。



⬆初公開のフィールド画面。エンカウントシステムも変更される予定だ

リアルタイムで戦闘を駆け引き！

ビジュアル、システム共に前作より強化された『4』のバトル。ビジュアル面では新たに戦闘背景を入れ、コマンドやメッセージのウインドウレイアウトを見やすく変更。システム面では従来のターン制を廃止、リアルタイムのコマンド入力・実行タイプに変わったことで、敵への攻撃のタイミングを計るなどバトルシーンでの駆け引きが存分に楽しめるように設計されている。攻撃、魔法、防御などの行動コマンドの入力時は、敵キャラの行動（時間）は止まるので、作戦を練る時間も十分にもてるのだ。コマンド入力後は即実行！



⬅コマンド選択画面。背景にビジュアルが入り、コマンド配列やウインドウのレイアウトが変更された

行動選択は各キャラごとに2段階

ターン制の廃止に伴い、今回新たに導入されたのがパーティキャラデータの下にある行動メーター。これはキャラの持つ素早さとパワーとを兼用表示したもので、選択された戦闘行動の効果を2つの段階に分けている。行動メーターのイエローが満タンになると第１段階の行動選択ができるようになり、さらにグリーンが満タンになるまで溜めると第2段階となって攻撃力は2倍、成功率もアップ。敵の行動パターンを読んで攻撃の使い分けができるようになったのだ。



⬆キャラデータの下に行動メーターがある。イエロー満タンで第1段階



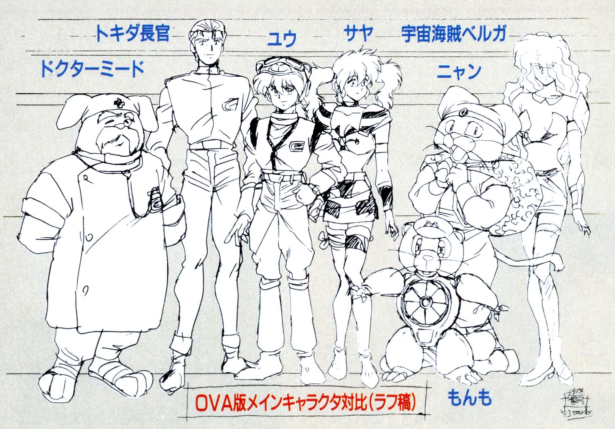
⬆行動メーターのグリーンが満タンになると第２段階の行動選択が可能

INNER EYES!

OVA最新情報

日本テレネット、徳間書店、徳間書店インターメディアの3社による共同プロジェクトとして、ゲーム『コズミック4』とほぼ同時進行で製作中の初のオリジナルビデオアニメ『コズミック・ファンタジー in animation（仮）』。現在までにキャラクタ、メカ、美術の各設定作業はすべて完了し、原画起こしの作業が急ピッチで進められている。

下に紹介しているのは越智一裕先生が描いたメインキャラクタの対比シート（ラフ稿）だ。左からCSC本部医療室のドクターミード、ご存知トキダ長官、CSCのエースパイロットでシリーズの主人公ユウ、パートナーのサヤ、生体メカもんも、毎度お騒がせの星間商人ニャン、そして今回ユウと対峙する妖艶な女宇宙海賊ベルガ。気になるシナリオは謎だが、次号で一部紹介できるかもしれない。ゲームもさることながらOVAの今後の進展も要チェックだ。



OVA版メインキャラクタ対比（ラフ稿）

※画面はすべて開発中のものです。

日本テレネット

魔法少女は戦う姿もカワイイぞ!!

魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補

魔法少女リップが魔界の女王目指して活躍するアドベンチャー。今回は戦闘モードとストーリーの冒頭部分を紹介。

CD スーパーCD-ROM²専用
- 発売日未定
- 価格未定
- アドベンチャー
- バックアップメモリ

60%（1月13日現在）

会話が女王としての評価を左右する

ゲームはおもに情報収集などを行うフィールド画面と、ほかの重要な登場人物と会話する会話モードとで構成されている。会話は返答を選択肢の中から選ぶ形式。その会話内容によって女王になるための評価が変化するのだ。

また、そのほかのイベントとしてリップが魔法を使って戦う戦闘モードがいくつかある。



魔導小学校のフィールド画面。自分の部屋のベッドに横たわるリップ

魔法で戦うリップが見られる戦闘モード

戦闘モードの画面構成は、会話モードと同じで、上両側にキャラクタを表示する窓がある。ただし背景はその戦闘の舞台のものだ。

会話モードのキャラクタ表示も表情豊かによく動くが、顔だけの表示。それに対して、戦闘モードではズームインやズームアウトをして、リップが魔法を使うときのアクションが見られる。



戦闘モードでのキャラクタ表示のアニメの一部

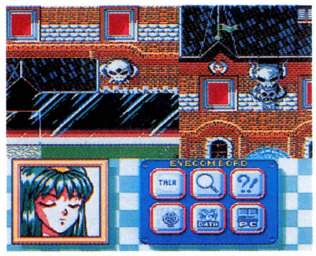


選択する対応によってアニメも違ってくる

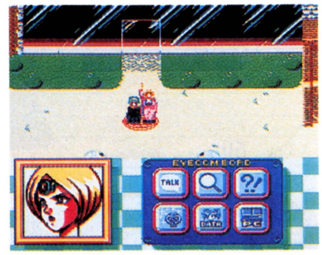
リップが人間界へ旅立つ第1話

ゲームは連続テレビアニメのような、1話完結形式の全11話構成になっている。各話は基本的には独立したエピソードで、リップの人間界でのさまざまな体験が描かれる。しかし、リップの女王修行という基本ストーリーに直接関わる話もいくつかある。第1話もリップの人間界への旅立ちを描く重要なエピソードだ。

第1話のストーリーは魔界から始まる。魔導小学校の落ちこぼれ生徒リップはある日、担任のラヴァーと共に魔界の支配者、魔導覇王から呼び出しを受ける。なんとリップは次期女王候補に選ばれたのだ。思いがけない事態に驚くリップ。しかし、王の命令に逆らえるはずもなく、修行のため人間界へと旅立つことになる。



冒頭の魔導小学校のフィールド画面。ここからストーリーが始まる



ラヴァーの空間転移魔法で魔導覇王のいる魔導城へ向かうことになる



魔導覇王の前のリップ



王との会話画面。すでにここから女王候補としての評価が開始されているのだ。女王にふさわしい返答をしよう

リップの行動次第で展開も変わっていく

人間界に来たリップは、この世界でのアドバイザー、シェイクの家を探すことになる。その際、すんなりシェイクに会える場合と、変質者と遭遇し戦闘モードに入る場合の2種類の展開がある。

このような展開の分岐がゲーム中いくつか設定されているのだ。



すんなりシェイクの店を探しあてた場合このような会話になる



戦闘モードを経た場合、同じシェイクとの会話でも内容が違ってくる

コナミ

女のコに囲まれてバラ色の学園生活を過ごしたい人に贈る♡

ときめきメモリアル

CD スーパーCD-ROM²専用
5月発売予定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
50%（1月17日現在）

育成シミュレーションにストーリー性をうまくミックス。登場する女のコたちが実に生き生きとしている。よりどりみどりの美少女の中から好みのコと付き合えるのがいいよね。

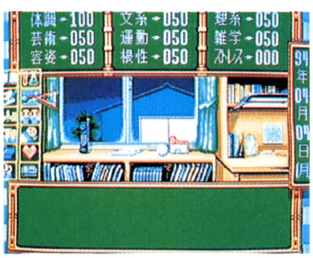


あこがれのあのコをデートに誘うまでのプロセス

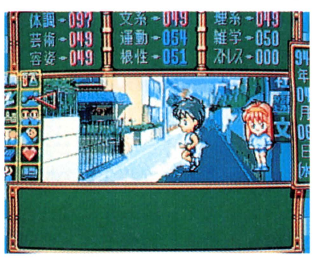
高校時代の淡い恋愛をテーマに3年間の学園生活をリアルにシミュレート。平日はおもに自己鍛練、そして休日は情報収集やデートなどをして、学園生活を過ごすのだ。今回は、男女交遊のだいごみ、デートに持ち込むまでのプロセスを、順を追って解説しよう。

STEP1 まずは自分を鍛えることが大切

ただの平凡な高校生に過ぎない主人公がバラ色の高校生活を楽しむためには、日々の自己鍛練が大切。基本的には毎週日曜日に1週間のスケジュールを立て、毎日コツコツとこなしていく。勉強はもちろん、運動やおしゃれなどモテるためにはいろんな努力が必要。



●日曜の夜、来週のスケジュールを決める。どんなことをしようかな



●学習や運動など行った鍛練によって自分のパラメータが変動していく

STEP2 女のコの情報をマメに仕入れる

平日せっせと自己鍛練したら、休日はいろんな女のコの情報収集に励むのだ。入学式で知り合った早乙女好雄クンは、なぜか女のことをよく知っている。彼に電話すると、いろんな情報を仕入れることができる。またデートスポット、主人公の評判などについても親切に教えてくれるぞ。

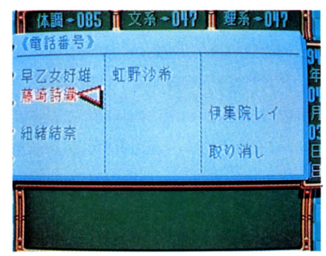
女のコ情報にくわしい
早乙女好雄



●どこから仕入れているのかやたら情報が早い

STEP3 電話をかけてデートの約束をする

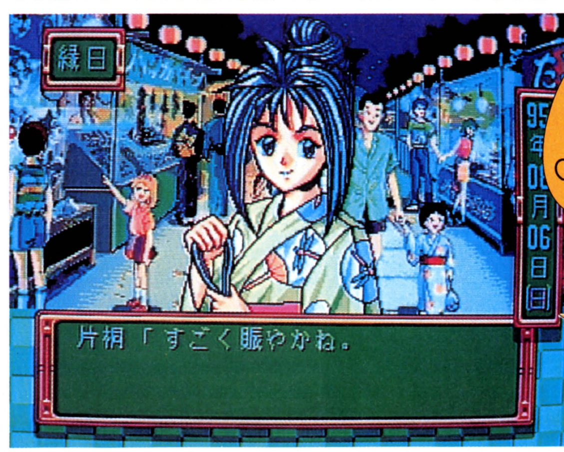
女のコ情報、デートスポットなどをチェックしたら、意中の女のコの家に電話をかけよう。デートしたい日と行き先を女のコに話すのだ。ただし状況によっては、断られる場合もあるので注意。



●電話番号を知らなければ電話はかけられない。前もって調べておこう

STEP4 待ちに待ったデートに出かけよう

デートは簡単なアドベンチャー形式で進行。プレイヤーのエスコートしだいで、女のコとの仲はより親密になったり、逆に険悪にもなったり…。友好度は、女のコのリアクションで表される。女のコの表情や話し方に気を配りながら、楽しいひとときを過ごそう。





●さあここからが正念場。楽しい会話で彼女のハートをつかもう

さまざまな女のコと3年間の学園生活を楽しむ

このゲームには10人以上もの個性的な女のコが登場。彼女たちとは、計画的にデートを楽しむほかにも、突発的なイベントで出会ったりする。3年間の学園生活でプレイヤーがとった行動によって、エンディングが変わるマルチエンディングになっている。



◯デートはあらかじめ場所や日程をセッティングしなければならないぞ



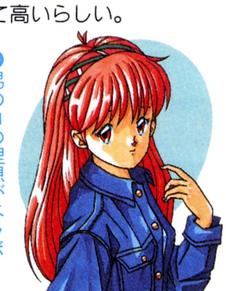
◯1日の終わりに偶然女のコに会うことも。運命の出会いってやつかな

好みの女のコを選んで付き合える

卒業式の日、あこがれの藤崎詩織ちゃんに告白される男になるのが、このゲームの一応の最終目的。しかしプレイヤーの行動内容によっては詩織ちゃん以外の女のコと結ばれる可能性もあるのだ。

藤崎詩織

主人公とは幼なじみ。才色兼美、スポーツ万能で学園のマドンナ的存在。趣味は音楽鑑賞。思いやりがあって誰にでもやさしいところがある反面、好みの男性像の理想はきわめて高いらしい。



◯男のコの理想がベラボーに高いので、かなりの努力をしなければ、親密な仲にはなれないぞ



◯学園のマドンナだけに、彼女にするにはひとすじなわではいかないぞ

如月未緒

本をこよなく愛する文学少女。性格はマジメでおとなしく、先生たちの評判もよい優等生。ただし体がとても弱くいつも病気がち。幽霊や怪談話が苦手らしい。



◯いわゆるメガネっ子が好きな男にはたまらないタイプかな？

紐緒結奈

頭脳明せきで、物事を理論的に考えることが好きな女のコ。幽霊など非科学的な存在を決して信じようとせず、いつもクール。世界征服(!?)をもくろんでいる。



◯ゲームセンターにデートにやってきた。ゲームならまかせとけっ！

片桐彩子

けっこう大ざっぱで、細かなことを気にしないタイプ。しかし1つのことに熱中すると、まわりが見えなくなりやすい。なぜか水に弱く、海やプールを避けている。



◯カラオケではマイクを持つと離さないタイプという事実が発覚!?

虹野紗希

良く言えば面倒見がよいが、悪く言えばおせっかい。学校では運動部のマネージャーを務めている。スポーツを観戦するのは大好きだが、自分でやるのは嫌いだとか。



◯あまりスポーツをしない彼女をスキーに連れてきたのだが…？

古式ゆかり

大企業、古式不動産の社長令嬢。おっとりした性格で、優柔不断なところがある。自分がトロいので、スポーツ万能の男のコにときめいてしまうようだ。



◯編み物が好きな女のコって、最近じゃあまり見かけないよね

清川望

ボーイッシュな感じのスポーツギャル。水泳が大得意で、日本記録レベルの成績を数多く残している。言葉づかいは男っぽいが、ロマンチックな恋愛を夢見ている。



◯泳いでるときが一番楽しそう。おサカナになった気分でやつ？

恋のライバル!? 伊集院レイ

主人公のライバルとして登場する伊集院レイ。理事長の孫で、自己中心的な性格。うかうかしていると彼女を奪われてしまうかも!?



◯毎年クリスマスパーティを開催。とってもお金持ちなのだ



アートディンク

描き込まれたセピア調のグラフィックが15世紀の気分を演出

THE ATLAS Renaissance Voyager



CD

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
3月4日発売予定
9800円(税別)
シミュレーション
セーブにはメモリベース128が必要
PCエンジンマウス対応
100%

パソコン版の斬新なシステムを忠実に再現。また、イベントシーンのグラフィックを新たに追加。さらに操作コマンドが使いやすく整理され、全体的にパワーアップしているぞ。

基本画面上に集約されたアイコンを使用して世界地図を作成する

ポルトガルの貿易商となり、国王の依頼で世界地図を作成するシミュレーション。マウスの使用を前提としたシステムで、基本画面にすべてのアイコンが集約されているのだ。まず、メインとなるマップを表示するウインドウに「エンブレム」「デバイダ」「コンパス」をかたどった巨大なアイコンが配置されている。そのほかの小さいアイコンはすべて画面の下側にまとめられ、快適に操作できるぞ。

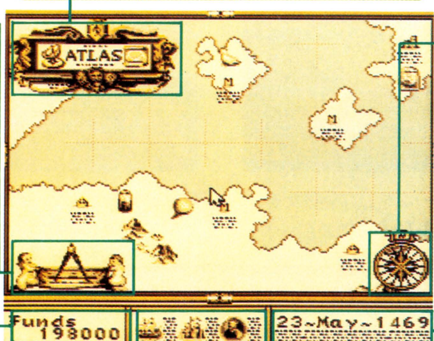
基本画面の構成

エンブレム

デバイダ

ファンド

ファンドとは、資産という意味。所持金や商館の数、船舶や貿易航路、発見した宝物など資産に関する物の所有している数を一覧表で表示するアイコン



コンパス

スタート地点、リスボンからの方角と距離を表示するアイコン

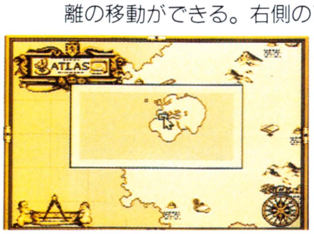
ゲームスピード

1日ずつ進行していく時間を、5段階に調節できるアイコン

メニューバー

エンブレム　世界の状況を確認できる

エンブレムには2つのアイコンが用意されており、左側のアイコンは縮小マップを呼び出して遠距離の移動ができる。右側のアイコンは「人口」「疫病」「怪宗教」などの分布図や貿易航路の状況、未確定領域を表示する。大局的な世界状況を確認することが可能だ。



画面をスクロールさせずに移動できる



世界地図上にいろいろな情報を表示

デバイダ　縮尺を3段階に変更する

3段階にマップの縮尺を変更する。拡大図は町や特産物、動物などが表示され、詳細図は拡大図では見えない宝物などが加わる。広域図では町だけ表示する。広い範囲を確認したいときに便利だ。



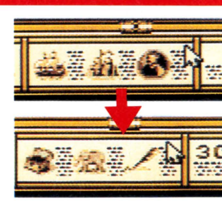
3段階から使いやすい物を選択



縮尺でマップ上の情報が変わるぞ

メニューバー　アイコンを機能的に集約

マップ表示画面の下にはアイコンが集約された、メニューバーが配置されている。アイコンのない部分にカーソルを合わせて、クリックすると表示されているアイコンが切り替わっていく。



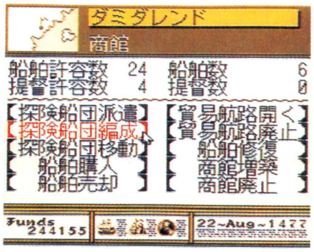
カーソルでアイコンがない場所をクリックして選択する

メニューバー上のアイコンは8つ

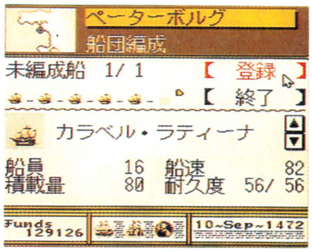
	貿易航路の収支などの情報を一覧表で確認できるアイコン。赤字航路の発見に役立つ。		一度確認したマップ上の情報をまとめて検索できる。さらに、その場所に移動が可能。
	設置したすべての商館を見ることが可能。マップを移動せず、目的の商館を操作できる。		マップが広域図の場合、大陸にアルファベットで文字を書いておくことができる。
	提督の情報を確認できる。プロフィールや現在の滞在地、航海中かどうかが分かるのだ。		縮尺に左右されず、マップ上に最高5本までピンを目印として立てることができる。
	世界中で発見した宝物を見ることができる。宝物の名称と詳しい説明が表示される。		BGMの変更、データセーブやロードなどのシステムに関するコマンドを呼び出す。

大海原に探検船団を派遣して未知の世界を探索していく

このゲームでは、未確定領域を探索し、新しい陸地を発見していくことが主な目的だ。探検のための船団はかならず商館から派遣する。各地に点在する町に商館を建設し、そこを船団の基地とすることで探検できる範囲を広げていくのだ。だが、商館の建設、船の購入、提督に払う探検の費用などで探索には多額の資金が必要になる。



○まず、各地に点在する町に商館を建設して探検船団の補給基地にする

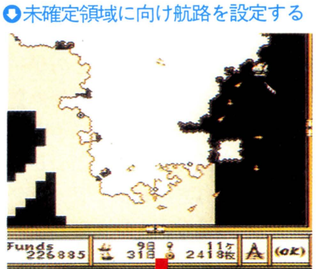


○船は探検、貿易ともに欠かせない。目的に合った船を購入しよう

未確定エリアを探索して陸地を発見する

探検船団を派遣するためには、まず、船団を率いる提督を選択する。そして、船団の航続距離内で探索する航路を設定する。船団を派遣して提督が帰還した場合は、航海で判明したことの報告を聞くことができるのだ。提督の報告を信じなければ、その探検で判明したことはなかったことになる。

○未確定領域に向け航路を設定する





○未確定の海岸線が決定して、町を発見！ これで探索の範囲が広がる



○船団が帰還すると、提督から探索で判明したことが報告されるのだ

アクシデント発生

世界を探索していくと、探検船が無事に帰還できない場合がある。派遣した船団が消え、提督ごと消息を絶ってしまうのが最悪のパターン。ほかには、怪物や海賊に遭遇したり、大嵐などで船が沈められてしまうアクシデントが発生するのだ。アクシデントはランダムで発生し、防ぐことはできない。



○航海の途中で海賊船に遭遇！



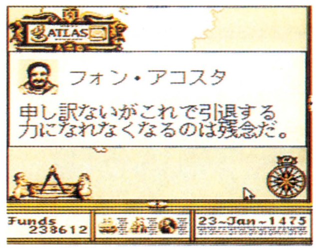
○最悪なのが消息不明になった場合。提督は死亡したことになる

探索を続けていくと未知の世界が明らかに

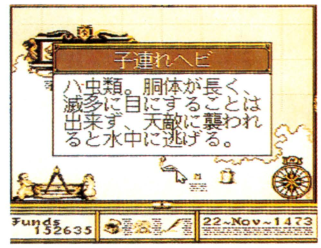
未知の部分に探検船を派遣して探索を続けていくと、世界の姿が明らかになっていく。黒いベールに覆われていた未確定領域は、提督の報告によって確定する。その結果、大陸の形が判明したり、新しい大陸、島などが発見されていく。確定した場所には新しい町や、特産物などが出現。ときにはウワサ話などから高価な宝物を発見することもあるのだ。



○スタート時点ではヨーロッパだけだった世界も、探検を進めて行くうちに新大陸などで姿を変えていく



○年月がたつと引退する提督が出る



○新大陸には珍しい生き物が生息





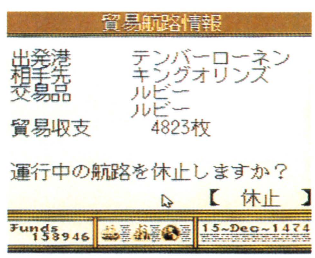
○○ウワサ話がヒントになり、宝剣を発見！ 国王からほうびとして宝物の価値に応じた金貨をもらうことができる

資金調達が重要!!

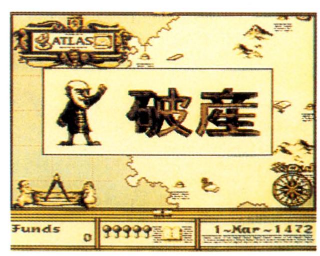
このゲームでは資金がある限りプレイを続けることが可能だ。貿易を最大限活用して、探検の資金を稼ぎ出すことが重要。また、国王の資金援助も、探索で良い結果を残せば5年ずつ延長されるのだ。



○成績優秀で期限延長だ



○貿易で黒字が出る航路を開設して、資金を調達することが大切になる



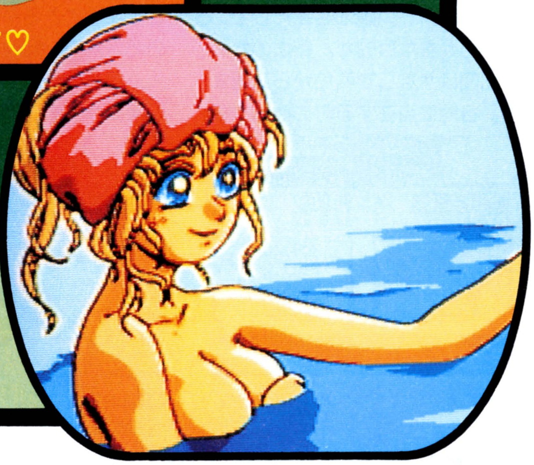
○資金が底をついた時点でゲームオーバーだ。これですべてが水のアワ

※このソフトはスーパーCD-ROM²とアーケードカードの両方に対応しています。アーケードカードを使用すると、アクセス回数が減少し、さらにゲーム中のBGMが内臓音源からCD音源となります。

リバーヒルソフト

実はお色気ビジュアルもあるハチャメチャRPGなんです♡

プリンセス・ミネルバ



CD
スーパーCD-ROM²専用
3月25日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%(1月17日現在)

た〜くさん登場する美少女キャラと斬新なシステムが特徴の『プリンセス・ミネルバ』。今回はビジュアルのオイシイところをドーンと公開! 序盤のイベントも併せて紹介する。

おちゃらけ・お色気なんでもアリのRPG
楽しさイッパイのビジュアルを公開

PCエンジン版『ミネルバ』は、先行して発売されたパソコン版を大幅にスケールアップ。コミック・小説のストーリーをベースに、ゲームならではの楽しさをタップリと盛り込んでいる。なかでも美少女キャラが繰り広げるビジュアルイベントはお笑い・お色気なんでもアリ。結構きわどいギャグも飛び出すハチャメチャRPGなのだ。

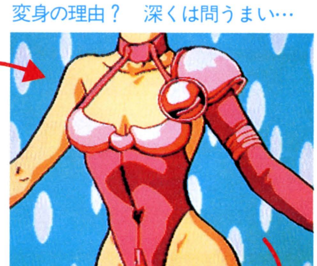
なぜか美女たちがへんしーん!

今回判明した情報によると、なんとミネルバ姫とその親衛隊員が「変身」するらしい。なぜ変身するかは定かではないが「キューティー仮面マーキュリー」とか「キューティー仮面V3」とか「ボンデージ仮面」とかに変身するのだ。どこかで聞いたような名前も…?

「天が呼ぶ! 地が呼ぶ! 人が呼ぶ! 悪を倒せと私を呼ぶ!」



キメゼリフを叫ぶと見る間に変身。変身の理由? 深くは問うまい…





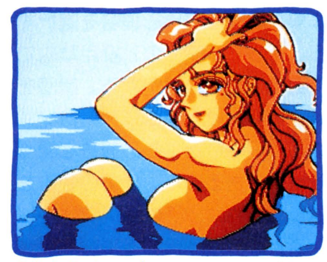
もはやTバックは女のコの常識!?

「謎の美少女剣士、キューティ仮面!」。「愛と正義の〜」ではナイ!?

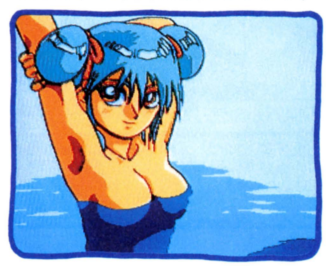


なぜか美女たちの入浴♡も見られる

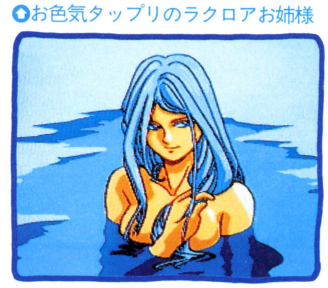
若くてカワイイ女のコはやはりその素肌が見たいもの。このゲームでは、なぜか理由もなく美少女たちの入浴シーンが見られるのだ。姫と親衛隊員の入浴姿はとってもラブリー。もちろんグラフィックもごらんの通りのキレイなもの。ここでは親衛隊員の中から厳選して3名の♡な姿をお見せしよう。



お色気タップリのラクロアお姉様



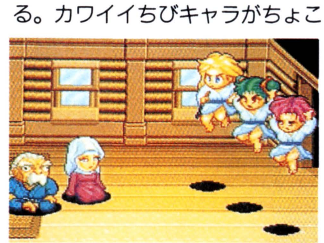
健康的なボディが魅力のミズノ嬢



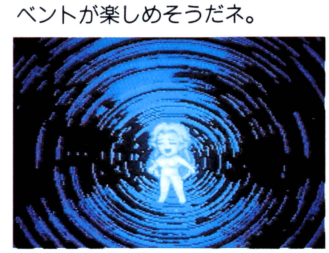
あくまで冷たく美しいチロリア殿

なぜか時代劇調もあるハーフキャライベント

このゲームでは、フィールド画面でのキャラの約4倍のサイズのキャラによる、イベントシーンがある。カワイイちびキャラがちょこまかと動き、しゃべるだけでなく、なんと時代劇風の演出もあるというからオドロキ。テンポの良いイベントが楽しめそうだネ。



時代劇風のギャグも飛び出すぞ!



これはあるキャラがあるコトに…

序盤から波乱含みで展開するストーリー
ミネルバ姫と8人の美女が冒険に挑む!

　ここはウィスラー連合王国というなかなか羽振りのいい国。国王の一人娘ミネルバ姫は、器量はいいがオテンバで、とんでもないワガママ娘。ある日ふとした気まぐれで、見栄えが良くて腕の立つ女のコを国中から集め親衛隊を創設したが、王国を狙う女魔術士ダイナスターに戦いを挑まれる。果たして姫と親衛隊の運命はいかに!?

親衛隊の初仕事は山賊退治!?

　ミネルバ姫と親衛隊がダイナスターの挑戦を受け、まず足を向けたのがツェルマット公国。ツールーズの街で一行は「司令官がさらわれた」という話を聞く。「司令官救出の助っ人を募集している」との情報を得た一行はハリキッて役場へ出向く。どうやら犯人は「山賊クルーズ」という怪しげな一味。アジトの洞窟で一行を待つものは!?



⇧街の酒場で助っ人募集の話を聞き、姫と親衛隊はさっそく役場へ向かう

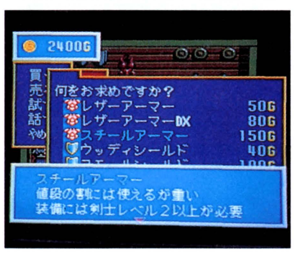

⇧街で聞いた情報により山賊のアジトを発見。怪しげな洞窟では何が…



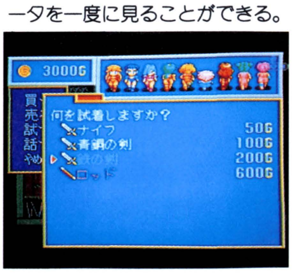
⇧「山賊クルーズ」って某テーマパークのアトラクションのような…

親切なシステムで冒険をフォロー

　『プリンセス・ミネルバ』では随所に冒険を楽に進める親切なシステムを採用している。なかでも役立つのが武器や防具などの装備を買う前に試着できるシステム。試着することによりパラメータの変化も一目で確認できる。しかも画面右上に「RUN」マークが表示されているときRUNボタンを押すとパーティキャラ全員のパラメータを一度に見ることができる。



⇧ショップでは買う前に試着ができる。品物の解説もていねいだネ



⇧画面上のキャラのうち、こちらを向いているのが装備可能なのだ



⇧画面右上のRUNマークに注目。全員のデータが一目で確認できる

『プリンセス・ミネルバ』
親衛隊キャラ名鑑



　ミネルバ姫親衛隊の個性的なメンバーを毎回紹介するこのコーナー。今回は親衛隊の面々をユニークに描く石田走(いしだらん)氏の4コママンガも交えて楽しく紹介しよう。

親衛隊一の迫力ボディ
ラクロア・バルビス

　親衛隊でナンバー1のナイスボディの持ち主。本業は商人だが、毎夜酒場の怪しげなアルバイトで得意のムチを振るっているらしい。


⇧キャラデザインの松本文男氏が「女体は永遠のテーマだと実感した」というラクロア

プロフィール
●年齢：19　●身長：177cm
●スリーサイズ：B 98 W 62 H 93
●血液型：O　●星座：やぎ座

親衛隊きっての知性派
エラン・マクニール

　肉体派のメンバーが多い親衛隊の中では貴重な知性派。本業は学者であり、いつもは古代遺跡の発掘などをしている。


⇧「原作でも謎の多い、ちょっととらえどころのないキャラで、描くのが難しかった」と松本氏

プロフィール
●年齢：17　●身長：165cm
●スリーサイズ：B 83 W 56 H 80
●血液型：AB　●星座：さそり座

マンガ／ウィスラー王国物語
親衛隊の人達①



親衛隊一の偏平胸?
ケスレー・ウルガ

　売出し中の賞金稼ぎ。同じ親衛隊員で元賞金稼ぎのチロリアをライバル視している。目下の悩みは胸がなかなか発達しないこと。


⇧松本氏によれば「肩組み合って酒でも飲めそうな素直でいいヤツという感じ」とのこと

プロフィール
●年齢：17　●身長：168cm
●スリーサイズ：B 76 W 54 H 80
●血液型：A　●星座：いて座

マンガ／石田走　イラスト／松本文男

東宝

映画から忠実に再現されたゴジラたちが激闘の幕を開ける!!

ゴジラ 爆闘烈伝



CD
スーパーCD-ROM²専用
2月26日発売予定
8200円(税別)
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大２人）
100%

第１作目の映画「ゴジラ」から、最新作「ゴジラ対メカゴジラ」までの怪獣たちが登場する格闘モノ。今回は、操作系の解説と、VSゲームで使用できる15体の怪獣を紹介する。

多彩な技を駆使して怪獣たちが戦う格闘アクション

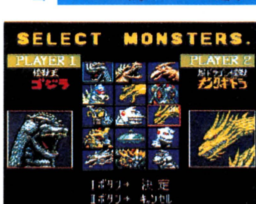
ゴジラシリーズの怪獣たちが激闘を繰り広げる格闘アクション。ゴジラを操り、映画さながらに敵の怪獣たちと戦っていくノーマルゲームと、ノーマルゲームで倒した怪獣たちを使用して、対戦を行うVSゲームの、2つのモードがある。ゴジラファンだけでなく、格闘ゲームファンとしても、十分に楽しめるデキに仕上がっている。



⬆怪獣たちが映画さながらの格闘を繰り広げる



⬅ノーマルゲームでは、ゴジラを操作して勝ち進む



⬆15体のキャラクタが使用できるVSゲーム

複雑な攻撃方法

このゲームの操作方法は、基本的にⅡボタンが攻撃で、Ⅰボタンがジャンプ。しかし、ジャンプできないキャラや、Ⅰボタンでも攻撃できるキャラがいたりと、微妙な違いがある。そのため、キャラごとに操作方法を覚える必要がある。右の表で、代表的な操作方法をまとめておいた。これを参考にすれば、どのキャラに関しても、攻撃方法で困るということはない。



⬆光線系の技のほとんどが、コマンド入力技になっている



⬆ジャンプできないキャラや、空中に浮かんでいるキャラもいるぞ

主な操作方法

	コマンド
通常技	Ⅱ（すぐに放す）
	Ⅱ（長く押す）
ジャンプ	Ⅰ
ジャンプ攻撃	ジャンプ中にⅡ
	ジャンプ中に↓＋Ⅱ
しゃがみ攻撃	↓＋Ⅱ
コマンド入力技	↓↘→＋Ⅱ
	↓↙←＋Ⅱ
	→↓↘＋Ⅱ
	↑←→＋Ⅱ
ため技	←にためて→＋Ⅱ
ボタンため技	Ⅱをしばらく押してから放す
組み技（相手に接近すると自動的に組むことができる）	組んでⅡ
	組んで↓＋Ⅱ
	組んで→＋Ⅱ
	組んで←＋Ⅱ
	組んで↑→＋Ⅱ
	組んで↑←＋Ⅱ

必殺技ゲージを消費する技

必殺技を出すと、体力ゲージの下にある緑色の必殺技ゲージを消費する。光線系の必殺技は、ボタンを押しているあいだ技が出続け、そのあいだゲージが減り続ける。必殺技ゲージは、時間がたつにつれ少しずつ回復していくが、方向キーの上を押し続けることによって、回復時間を早くすることができる。コマンド入力技はすべて必殺技になっているが、キャラによっては、コマンド入力技以外の必殺技も持っている。



⬆上の黄色のゲージが体力ゲージ。下の緑色のが必殺技ゲージだ



⬆組み技のなかにも必殺技が存在する。これはゴジラの全身発光

※コマンドは、キャラが右向きのときのもので、矢印は方向キーの向きを表しています。

VSゲームで使用できる15体の怪獣をすべて紹介!

VSゲームでは、ノーマルゲームで登場するキャラを自分で使用できる。ただし、使えるのはノーマルゲームで倒したキャラのみ。倒していないキャラは選択することができない。また、ノーマルゲームで登場していてもVSゲームで使用できないキャラもいる。

メカゴジラ、キングギドラは、それぞれ何体かずついるが、これは登場した映画それぞれの怪獣を再現してあるため。姿形が微妙に違うだけでなく、出せる技まで違っているのが、ゴジラファンには感涙ものだ。最新作から登場のスーパーメカゴジラも要チェック。

怪獣王 ゴジラ

バランスのとれたキャラ。必殺技も多彩で、特に組み技からの全身発光が強力だ。しゃんでから①ボタンを押すことによって、ダッシュすることもできる。



暴龍 アンギラス

光線技を持っていない。しかし、ため技の体当たりがかなり使いやすい。またジャンプ攻撃は、斜めジャンプと垂直ジャンプで出る技が違ってくる。



空の大怪獣 ラドン

①ボタンを2回連続で押すことによって、空中に浮かぶことができ、敵の上空からの攻撃が可能だ。必殺技は、すべてボタンため技なので、とても出しやすい。



サイボーグ怪獣 ガイガン

ため時間で威力が変わる、ボタンため技の必殺技を持っている。また、組み技のジェットカッターが強力。必殺技ゲージを消費しないのでいつでも出せるぞ。



宇宙超怪獣 キングギドラ

必殺技が2つしかなく、これといって強力な技も持っていない。また、体もでかく、敵の攻撃に当たりやすい。ただ、通常技の立ちパンチのリーチが結構長い。



公害怪獣 ヘドラ

通常技のリーチが長く、相手に接近させないで戦うことができる。空中移動という突進系のため技があり、これは必殺技ゲージを消費せず、とても使いやすい。



昆虫怪獣 メガロ

通常技が豊富なキャラ。しかしリーチが長いわけではなく、威力も弱い。必殺技のナパーム弾は、放物線を描いて飛び、地面に落ちると左右に炎が広がっていく。



ロボット怪獣 メカゴジラ

ジャンプができない。しかしその代わり、光線系の必殺技が豊富にある。またディフェンスバリアというコマンド入力技で、敵の光線を無効化できるのだ。



超ドラゴン怪獣 キングギドラ

新作「ゴジラ対キングギドラ」から再現されたキャラ。コマンド入力技のプラズマ強力光線が、非常に強力。しかし、必殺技ゲージを大量に消費してしまう。



戦闘破壊獣 バトラ（幼虫）

ジャンプの距離が長く、端から端へとどいてしまうほどだ。相手を飛び越えるなんてのも簡単にできる。また、しゃがんで①ボタンを押すと、ダッシュができる。



陸上自衛隊対ゴジラ兵器 スーパーXII

いつも空中に浮かんでいる。慣性の法則が働き、ピタッと止まることができない。攻撃のほとんどが必殺技なので、必殺技ゲージがなくなると何もできないぞ。



ロボット怪獣 メカゴジラ2

映画「メカゴジラの逆襲」から再現されたキャラ。技はメカゴジラと変わらないが、①ボタンを押しつづけることによって、ホバリングできるようになった。



サイボーグ超怪獣 メカキングギドラ

必殺技のレーザー光線は、Ⅱボタンを押しながら、①ボタンを押すと、トリプルレーザーになる。映画で見せたワイヤー電極もみごとに再現されているぞ。



戦闘破壊獣 バトラ

空中に浮かんで移動するキャラ。スーパーXIIと同様、移動に慣性の法則が働く。また、Ⅱボタン連打で出る、衝撃百烈波という必殺技を持っている。



Gフォース対ゴジラ兵器 スーパーメカゴジラ

最新作「ゴジラ対メカゴジラ」からのキャラ。必殺技が9種類と、最多を誇る。映画でみせた、相手の光線技を吸収して跳ね返す、光波砲ビームも使用できるぞ。



レイ・フォース

別次元宇宙で大暴れだぜ

スターブレイカー

いよいよ発売直前となった、『スターブレイカー』。今回は最初に訪れる3つの星系を、イベントを中心に紹介する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
2月10日発売予定
8800円（税別）
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

広大な宇宙で展開されるSFタッチのRPG

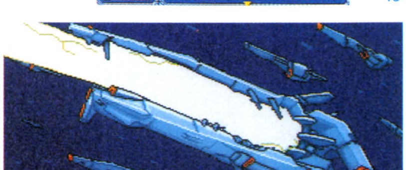
主人公が星間戦争に巻き込まれてしまうという、SFの雰囲気がたっぷりのフィールド型RPG。地上と宇宙空間の2ヵ所での戦闘があり、地上では、剣やガン、ESPなどを使ってモンスターと戦い、宇宙空間では、宇宙戦闘機に乗り込み、敵宇宙戦艦との一騎討ちを繰り広げる。また、ビジュアルシーンが随所に挿入されていて、ストーリーを盛り上げてくれる。



◆いわゆるフィールド型のＲＰＧ。さまざまな星を訪れていくのだ



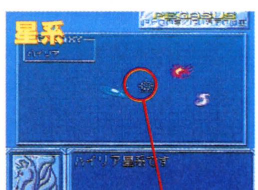
◆宇宙空間での戦闘は一対一の戦いになる



◆宇宙艦隊の一斉掃射シーン。迫力のあるビジュアルが満載だ

3種の地域単位を移動

このRPGは宇宙が舞台なだけあって、パーティは、星系間、惑星間といった広大な地域を移動していく。ひとつの星系の中にいくつかの惑星があり、そしてその惑星のなかにいくつかの町や村、ダンジョンが存在しているのだ。地上では歩いて、星系間と惑星間は宇宙戦闘機で移動することになる。



◆ストーリーが進むと行ける星系も増える



◆ステーションで宇宙戦闘機の装備を整える



◆ひとつの惑星の中で多くのイベントが待ち受けているのだ

未知の宇宙でハリーを待ち受ける戦い！

主人公ハリー・ストレイカーは、新型宇宙戦闘機ペガサスのテスト飛行中に、事故で別次元宇宙へ飛ばされてしまう。そこで星間戦争に巻き込まれ、9つの星系をめぐっていくことになる。ここでは初めの3つの星系を紹介していこう。



◆宇宙戦艦からの攻撃を受け、メナリスへ不時着するペガサス

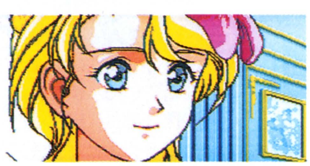
ハイシェル星系　ペガサスを修理しろ

最初の星系。ここでペガサスを修理して、宇宙へ飛び立つことになる。また、この星系にある惑星メナリスでアリアとオレガノが、ラムリスでイッシュが仲間になる。

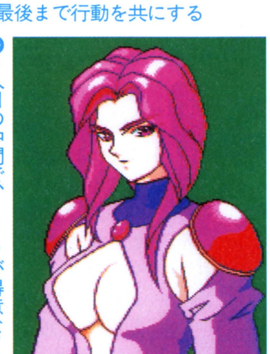
ハイシェル星系マップ



❶メナリス　❷ラムリス
❸ステーション・イオス



◆ヒロインのアリア・ビーズ。ハリーと最後まで行動を共にする



◆4人目の仲間で、ESPが得意なイッシュ。惑星ラムリスでパーティに加わる

ハイリア星系　なぞの惑星

この星系では、各惑星の敵基地を破壊して、次の星系に行けるようにするのが主な目的。ただし、惑星サフラールだけは、物語の後半になってから訪れることになる。

ハイリア星系マップ



❶ステーション・カリオペ　❷ラウダ
❸ディアル　❹サフラール

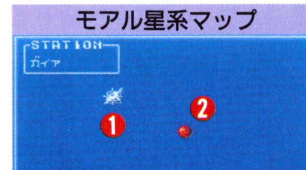


◆プリズムを8個集めたらここに来よう

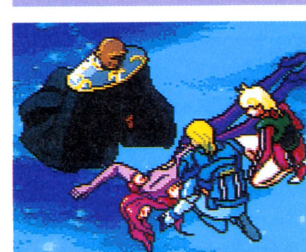
モアル星系　イッシュとの別れ

惑星がひとつしかない星系だが、大きなイベントが待っている。これまで苦楽を共にしたイッシュがパーティから外れて、代わりに、海賊のギールが仲間になるのだ。

モアル星系マップ



❶ステーション・ガイア
❷サイウォール



◆仲間が見守るなか、床に伏すイッシュ。いったい何があったのか

レイ・フォース

典型的RPGに新要素をプラス

スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争

音楽は好評の前作に引き続き宮川泰氏。今回は前作から変更したシステムとボリュームUPしたストーリーを紹介。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%（1月14日現在）

立体的な戦闘画面で迫力UP

オーソドックスなRPGを目指した前回は戦闘シーンも平面的な対面式だった。しかし今回は背景に奥行きが出て立体的になり、敵キャラだけでなく味方キャラの攻撃もアクションするようになった。もちろん、操作はシンプル路線を踏襲しており、戦闘が煩わしいときにはオートバトルモードもある。

◯前作で画面上に出るのは、敵のみだったのでちょっと臨場感に乏しい







◯◯通常の攻撃や魔法の際には1歩前に踏み出して立ち向かう



◯奥行きのある今回の3Dのような戦闘画面だと緊張感がある

強力魔法も使用可能

魔法効果は前作にくらべてかなりハデな演出が施されている。今回はまだすべての種類が明らかになっていないが、強力な魔法ほどハデなのはいうまでもない。グラフィックもかなり手がこんでおり、画面一杯に光が広がって敵を倒すシーンはなかなか壮観で見応えがあるぞ。



◯バルモアがロビンに放った攻撃補助系の魔法。白い光が受ける者を包み込み、攻撃力をUPさせる



◯画面上ではとてもきれいに映る魔法だが、威力は強烈



◯序盤のロビンの使う魔法の中で最強のもの。敵全員を瞬時にして倒す

光と闇の争いが明らかになる！

時代がいまだ明確でない「II」。物語は、光の神により封印された魔神を1人の男が復活させ、そこへ光の民の子孫が立ち向かい己の秘密を知るというもの。定番のファンタジー世界であるが、前作との絡みからより深く楽しめそうだ。主人公は共に青い髪とソルフォードという姓。果たして過去か未来か…。



出生不明で王に育てられた青い髪の近衛隊長。剣も魔法も自在に操る

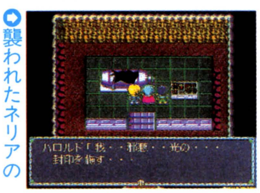
ネリアの村へドラゴン来襲

平和が続くある日、ハイネルド王国辺境地区のネリアの村が音信不通になった。そこで騎士団最強の戦士で主人公のロビン・ソルフォードは王の勅命を受けハロルドとバルモアを率いて調査へ。村には人がおらず、巨大なドラゴンの足跡が残されていた。地下で怪しい文書を見つけ、地上に出るとなんと、城から炎が上がっていた！



近衛隊No2、3の2人の戦士は口の悪いバルモアと礼儀正しいハロルド。ロビンとは職務を越えた友情がある

◯襲われたネリアの村で秘密の文書が。物語にどう絡むか？





◯ロビンの留守中にハイネルド城が襲われた。急いで戻れ！

城が襲われ、王は帰らぬ人に…

城に戻ったがすでに城を襲ったものはどこかへ。王は床に伏し、パトリシア姫は秘密の地下水道から脱出。王は姫を探すことを託し息を引き取った。悲しみをおさえ地下水道を進むロビンたちの前に現れたのは3頭のドラゴンだった。



◯3人では到底勝てない

姫を捜しにカナリー大陸へ

巨大なドラゴンたちに行く手を阻まれる一行。しかしハロルドとバルモアが身を挺してロビンを先に行かせる。1人で進むロビンだが地下水道を抜け、ヘイルボートの村で会った姫の護衛から姫がカナリー大陸へ行ったことを知る。ロビンは、つり橋の前にいた謎の老人が渡るのは危険だと言うのも聞かずにつり橋へ。橋は壊れ、そのまま谷底へ…。始まったばかりの冒険は前途多難のようだ。



ロビンとは兄妹同然に育った仲だがロビンに好意を寄せているらしい

ハドソン

選手育成の楽しさがある

パワーゴルフ2 ゴルファー

アイコンで操作するゴルフゲーム。今回はゴルファーを育成し、賞金王を目指すトーナメントモードを中心に紹介。

CD スーパーCD-ROM²専用
3月4日発売予定
6800円(税別)
スポーツ
バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大4人)・PCエンジンマウス対応
100%

トーナメントモードでトッププロへの道をたどれ

地形表示などの豊富なアイコンを持つゴルフゲーム。ショットは画面右側の目盛り上を動く線を止め、打つ強さと打点を決めて行う。

モードは2種類。ノーマルモードでは最大4人までのストロークプレイと2人で競うマッチプレイができる。そしてトーナメントモードでは、このゲームの大きな特色の賞金王育成を行うのだ。



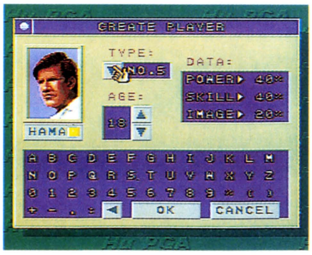
ショットした瞬間。登場する10のゴルフ場はすべて実在のコースだ

まずはプロテスト受験の準備から

トーナメントモードは選手の設定から行う。選手は6タイプ。それぞれ飛距離、球の打ちやすさ、弾道の安定性に影響する3つのパラメータ数値が異なっている。

育成はアマチュアからスタートする。まずはプロテスト通過を目標に、街の練習場で腕をみがく。

パラメータ数値は下がるがアルバイトも重要。出場料や道具代など、なにかとお金がかかるのだ。



選手の設定画面。選手のタイプを選択する。好きな名前を入力できる

これがゴルファーの住む街

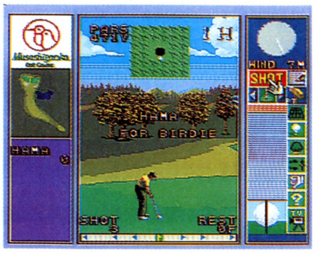


❶MY HOUSE	自宅。パラメータの確認やセーブができる
❷JOB INFO	その月に行うアルバイトがランダムに決まる
❸PRACTICE	ショットやパット、ラウンドの練習場
❹GOLF SHOP	クラブの買い換えや、修理ができる店
❺HuPGA	プロゴルフ協会。試合出場を申しこめる
❻AIR PORT	飛行場。試合やバカンスへはここから出発
❼C62 HALL	スロットマシンで遊べ、うまくすれば稼げる

プロへの登竜門プロテスト受験

育成は1ヵ月単位で進み、毎年12月にはプロテストが行われる。アマチュア時代は出場できる試合も少ないので、12月まではテストに向けての調整をしておこう。

プロテストは25人が出場、予選ラウンド通過は上位20人まで。そしてプロになれるのは、決勝ラウンド上位6人までだ。これを通過しないかぎりプロにはなれない。



いよいよテストのラウンド開始。ちなみに開催地は年によって違う



予選通過後、続けて決勝ラウンドへ。集中力を切らないようにしよう



見事6位までに入賞。プロ認定証を受け取り晴れてプロゴルファーに

そしていよいよプロ生活の始まり

プロになれば、出場できる試合も増える。そのかわり試合のレベルはアマチュア時代より高くなるので、そう簡単には勝てない。コンスタントに試合に勝てるようになるまで、アルバイトも必要だ。ただし、プロはCM契約などで一定収入を得られることもある。

目指すは年間獲得賞金ランキングのトップ、賞金王だ。



プロになればこんなオイシイこともある。早くプロになるべし

INNER EYES!

ハドソンが「絶対もらえるプレゼントキャンペーン」実施

ハドソンは3月から8月までの6ヵ月間、『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』のテレカプレゼントを実施する予定。

上記4ソフトの説明書に1枚ずつ付く応募券2枚1口と、返送用切手を、ソフトに同梱されたハガキで送る。すると、4タイトルに登場するキャラ29人の中から、希望するキャラのテレカが1枚もらえるのだ。■問い合わせ：株式会社ハドソン ☎03-3235-2068





登場キャラのイラスト入りだ

ナグザット

美少女忍者も登場する!

風霧

ナグザットのオリジナルアクションゲーム『風霧』。今回は基本的なシステムと登場キャラの設定を紹介しよう。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	価格未定
	アクション
	コンティニュー・パスワード
	70%（1月17日現在）

忍者が活躍する横スクロール型アクション

このゲームは忍者「風霧」を操って敵と戦うアクションだ。タイプは横スクロール型のオーソドックスなもの。操作系もシンプルだが、キャラのアクションパターンは多彩。登場キャラやストーリーなどの設定もなかなか凝っていて、オープニングとエンディングにはビジュアルシーンも挿入される。



横スクロールタイプの忍者アクション。キャラの動きはなかなか多彩

簡単な操作で多彩な技が使える

このゲームの特徴は、簡単な操作でさまざまな技が使えることだ。方向キーとⅠ・Ⅱボタンの組み合わせによるシンプルな操作で、驚くほど多彩なアクションパターンを駆使することができるのだ。

攻撃は基本的にはⅡボタンのみで行う。敵との間合いが遠い場合は手裏剣、近い場合は剣、接触していると投げという3パターンに自動的に切り替わる。剣による攻撃は、Ⅱボタンを押し続けると連続して3回切りつける。移動時のアクションにもジャンプ、ダッシュやスライディング、前・後方への一回転など多彩なものがある。

手裏剣


敵との間合いが離れていると手裏剣で攻撃

忍剣


敵と接近すると剣で攻撃。3段攻撃まである

投げ


敵と接触していると投げ。空中投げも可能

ダッシュ


方向キーを左右のナナメ上でダッシュする

スライディング


方向キーで一定距離をスライディング

ジャンプ


Ⅰボタンでジャンプ。空中でも攻撃が可能だ

主人公"風霧"と敵の忍者たち

『風霧』には個性的な忍者キャラクタが登場する。しかも男ばかりではなく、カワイイ美少女忍者も登場するのだ。ここで紹介するのは主人公の風霧とその敵となる忍者たち。もとは同じ大名に仕えていたが、敵味方に別れてしまう。

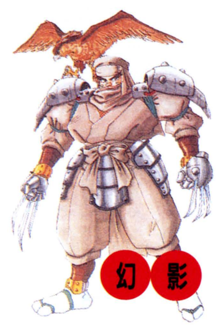
風霧


主人公。忍者の里を逃げ出した「抜け忍」だが、姫の救出に立ち上がる

鳳花


鳳花（ほうか）。幼いころより風霧と共に育った忍者。風霧に対してはライバル意識を持っている

幻影


幻影（げんえい）。銀河という鷹の使い手で、怪力の持ち主

菫　霞


双子のくの一。霞（かすみ）が姉で菫（すみれ）が妹。二人一組となった忍術が得意だ

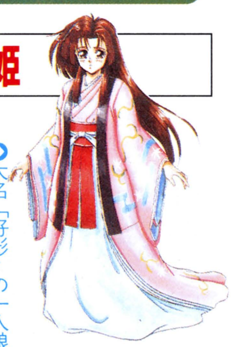
霧雲城に捕らわれた姫を救い出せ!

ゲームの目的は、謀反人の手に落ちた静姫を救出すること。姫が捕らわれている霧雲城の内部は18のステージに分かれ、敵の忍者軍団が風霧を待ち受けているのだ。



城内は18のステージに分かれている

静姫


大名「好影」の一人娘。大切に育てられていたが、好影の家臣が起こした謀反の人質にされてしまう

INNER EYES!

『風霧』テレカを5名に

ここでプレゼントのお知らせ。ナグザット提供『風霧』オリジナルテレホンカードを5名に。欲しい人は、P119の応募方法を読んで「風霧テレカ」係まで。



この美少女忍者は風霧の妹の「鈴霧」

パック・イン・ビデオ

最強のロボットを作ろう

パラディオン

ロボット同士の格闘をシミュレーションにしたこのゲーム。自分だけのオリジナルロボットを作ることができるのだ。

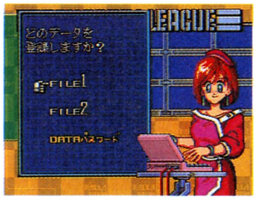
CD
スーパーCD-ROM²専用
2月25日発売予定
8800円（税別）
シミュレーション
パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大5人）
100%

戦闘は指令を与えるだけでオートバトルへ展開する ロボット格闘シミュレーション

このゲームの戦闘は指令を与えるオートバトルで展開する。モードは、ロボットを作成する「プロジェクトGAME」と、作成したロボットの腕試しをする「VS・リーグGAME」の2種類ある。「プロジェクトGAME」は、作成以外にパーツの新開発を行うことが可能。それにより、さらなるパワーアップを図れる。また作り上げたロボットは、パスワードを使うことで、友達の作ったロボットと対戦させることも可能だ。



↑博士の新開発により新しい武器も増える



↑ロボットの腕試しはリーグ戦によって行う

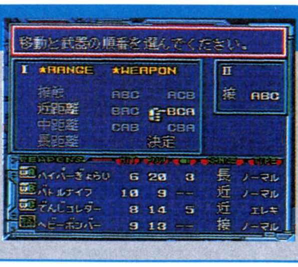


コンディションランプ

ロボットの状態を表すランプ。「命」は命中率を、「回」は回避率を、「反」は反応速度を、「移」は移動力を表す。ランプはグリーンが正常。ダメージにより能力が低下し色が変化する。

プログラムランプ

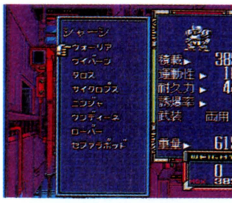
戦闘プログラムは、戦闘前に設定する指令のこと。設定するのは、接触、近距離などの4つの間合いと、その間合いにあった武器の優先順位。この指令を2パターン作り、Ⅰ・Ⅱボタンで操作する。

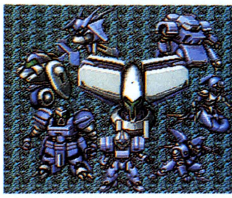


↑指令の設定画面

基本のシャーシにさまざまなパーツを組み込む

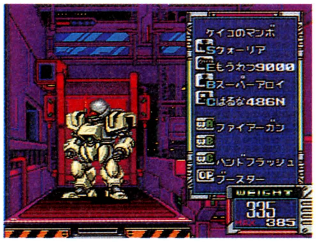
ロボットの作り方は、基本となる8体のシャーシから自分の好きなシャーシを選択することから始まる。シャーシにはそれぞれ積載可能な重量があり、その重量を越さないように各パーツを装備していく。また、各シャーシはそれぞれ格闘技を1つ持っており、武器を装備しなくても敵と戦えるようになっている。


↑シャーシによって最大積載量が異なる


↑ロボットの容姿はシャーシによって決まる



↑武器は3つ装備できる

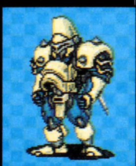
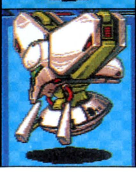
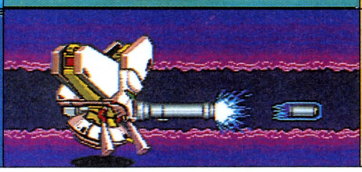


↑40種類もあるボディカラーから色を選択し、名前を付けたら完成する

パーツ	種類	効果
エンジン	20	動力となるパーツ。反応速度などに影響
ボディ	5	装甲。ロボットの防御力に影響するもの
コンピュータ	16	頭脳。攻撃の命中率や回避率に影響する
武器	42	武器によって有効攻撃範囲が異なる
オプション	18	特殊装備。各パーツの性能を上げる
ペイント	40	能力には影響しない。好きな色を選ぼう

3体のロボットを例にシャーシに向いた戦闘を紹介

ここでは、本誌が作成した3体のロボットを紹介。この3体に使われているシャーシは、8体あるシャーシの中でも特徴的なもの。その特徴を生かした武器を装備させ、その戦闘パターンを解説する。

シャーシ		戦闘	解説
ニンジャ			平均より反応速度が優れたシャーシ。その反応速度を生かし、中距離での攻撃が有効だろう
ウンディーネ			このシャーシの格闘技テールウィップは、敵のコンディションを崩しやすい。接近戦が有効
セファラポッド			最大積載量が一番高いこのシャーシは、強力な飛び道具が装備可能。遠距離から武器攻撃だ！

maker Land

バンプレスト

変更された画面を公開！

美少女戦士セーラームーン

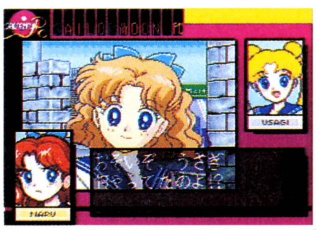
その勢いがとどまることを知らない『美少女戦士セーラームーン』。今月は最新の画面写真とストーリーを紹介。

CD

スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
8800円（税別）
アドベンチャー
バックアップメモリ
40%（1月14日現在）

一新された画面構成を総チェック！

以前から変更になると言われていた新しい画面構成の写真が公開された。まだ開発途中のため、バックの色が黒になっているが、ここには、「～セーラームーン」のイメージにあった配色がなされるとのこと。すっきりと見やすくなった画面構成を解説していこう。



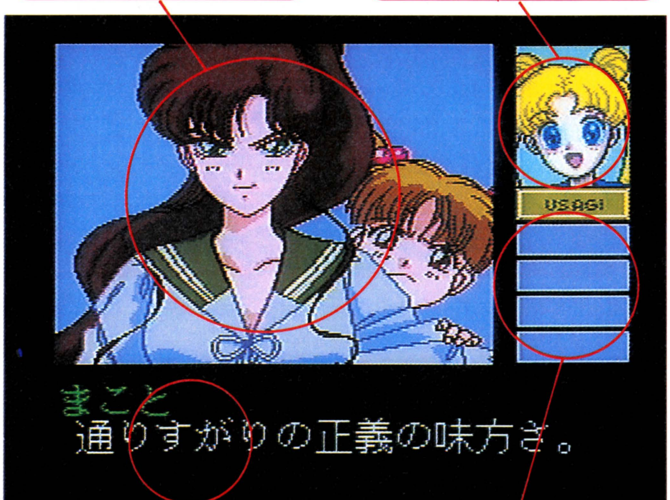
これが今までの画面構成だ

メイン画面

プレイヤーの視点となるメイン画面。メッセージが上にかからなくなり、見やすくなった。

キャラウインドウ

プレイヤーが選択したセーラー戦士が表示される画面。キャラの顔が大きく表示されている。



メッセージウインドウ

各キャラのセリフやメッセージが表示される画面。キャラの名前に色がついている。

キャラ名ウインドウ

選択したセーラー戦士の名前が表示されるウインドウ。名前はローマ字で表記されている。

なるちゃんを巡るオリジナルストーリー

ストーリーの中心になるのは、復活したダークキングダム四天王の1人、ネフライトと、うさぎの親友である大阪なる（通称なるちゃん）との恋だ。テレビアニメ版では悲恋に終わった2人の新たなる恋を絡めながら、5人のセーラー戦士たちと復活したダークキングダムとの戦いが描かれていく。



四天王が復活し、再び戦いの幕が上がる



ネフライトとなるちゃん。2人の今後は…

テレビアニメ版

2人の恋の行方

セーラー戦士たちを襲うために、大阪なるに近づいたネフライト。しかし、命をかけてネフライトをかばう、なるの姿にいつしかひかれていく。そして、セーラー戦士をおびきだすために誘拐されたなるを救うため、ダークキングダムを裏切ったネフライトは、なるをかばって命を落としてしまうのだった。



今は海野と♡のなるちゃん。写真はアニメ版

INNER EYES!

GS美神アフレコ終了

続報が待たれる『GS美神』のアフレコが行われた。美神令子役に鶴ひろみさん、横島忠夫役に堀川亮さん、おキヌ役に國府田マリ子さん。そのほかのキャラもテレビアニメ版と同じキャスティングで、和気あいあいとした雰囲気で収録が終了した。



『GS美神』のぬいぐるみといっしょに記念撮影

カレンダープレゼント

バンプレストの1994年度のカレンダーを5名にプレゼント。P119 の応募方法で「バンプレストのカレンダー係」まで。



ヒーローが勢ぞろいしている バンプレストのカレンダーだ

徳間書店インターメディア

初恋は実りにくいかも!?

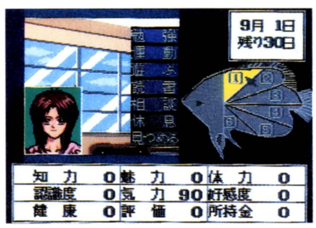
初恋物語

初恋の過程と結末を繰り返し何度も楽しむタイプのシミュレーション。初恋の時代によって違う女のコが登場する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
7800円（税別）
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
60%（1月17日現在）

初恋を実らせるために自分を鍛える

初恋育成シミュレーション『初恋物語』は小学校、中学校、高校の3つの時代から初恋を感じた時代を選んでスタートする。その時代によって、3人の違う女のコが初恋相手として登場する。そして、その初恋を実らせるめに、自らの能力を鍛えてあのコにアピールするべく日々努力するのだ。



○これが基本画面。画面下のパラメータをガンガン良くしていくのだ

エンディングは120通り以上

自分を鍛えることができる期間はたった1ヵ月。しかし、その1ヵ月の間にいろんなイベントが起こる。その時の対応の仕方も重要なポイントとなる。

1ヵ月後にはプレイヤーの男のコは、遠くの町に引っ越してしまう。しかし、エンディングでその後の初恋の行方がビジュアルで表示される。そのエンディングパターンは120通り以上もあり、初恋の行方のいろいろなパターンを楽しめるようになっているのだ。



○なんと！サラリーマンになったボクが入ったイカガワシイお店で働いているのは…。予想もしない再会だ

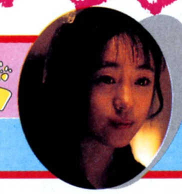


○いっしょにスキーに行ったの…？スキー場でばったり再会したのかな



○結婚式に呼ばれて出たくないよね。がんばって二人で結婚式を挙げよう

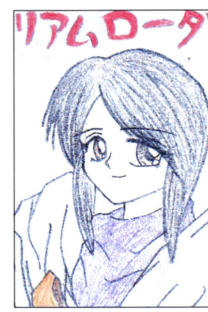
すう〜ぱあ〜わくわくへきるランド



ヒヨコッチへきです。遅くなっちゃったけれど、たくさんの年賀状みんなありがとう♡　年明け早々ボワッと胸いっぱいのホッカイロその他1月にあった、Meのイベントでプレゼントを持って来て下さった方々本当に²どうもありがとう！　お返事など追いつかない状況ですが、この場をお借りして深くお礼をしたいと思います。

へきるの美術館へようこそ♡

我、半身のリア♡　何でも先月号に載っていたベルに対抗しての投稿とゆうことだけど、ふむっとってもカワユク描いてくれたと思いますッ♡　女のコの笑顔って素敵だよね。みんなも好きなキャラがいたらバリバリ対抗して送ってね。中には私の似顔絵を送ってくれた人もいてドッキリ、ほよよ。あなたの情熱（ひまつぶし）で赤と青のマットを燃やせ！ベルならします。



○滋賀県はデジタルアンジュクンの作品。送ってくれてありがとう

へきるのカウンセリングルーム

へき²の初恋物語を聞かせてください。（愛知県／佳山クン）

人の思い込みは恐ろしいもの、好きになったからってそれが本当の恋かどうかはよくわからないことってない？　私はねＬＯＶＥとＬＩＫＥは違うと思ってるの。だから初恋もどれが恋なのかよくわかってないんだなぁ。ん、でもネ夜眠れないぐらい１日中その人の事ばかり考えていたり、その人のためなら自分は犠牲的でかまわないと思えた人が本当の恋なんじゃないかなぁって思います。でも、犠牲はイヤだし、自分の好意を無理に押しつけるのは利己主義だと思うから嫌いだなぁ。うん♡その人の幸せを一番に考えられるとき、そーゆー恋したいとへきるは思うよ♡　だって、未練タラタラねちねちなんて大ッキライだもーんっ。私の性に合わないからだけどネ♡

お便り募集

すうーぱあーわくわくへきるランドではみなさんのお便りを募集しています。へきるの美術館へようこそ♡では『初恋物語』に関するイラストを、へきるのカウンセリングルームでは『初恋物語』に関する質問やみなさんの日頃の悩み（？）を募集しています。

イラストが採用された方には、椎名へきるサイン入り写真とイラスト入りサインを、質問や悩み事が採用された方には椎名へきるサイン入り写真とがんばれメッセージとサイン入りのハチマキをプレゼントしています。みなさんのご応募をお待ちしております。

あて先
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCエンジンファン
すうーぱあーわくわくへきるランド○○○係

OTHER MAKERS

maker Land

インテック

インテックが新作を発表した。『ザ・プロ野球SUPER'94』がそのタイトルだ。前作はプロ野球12球団公認で、実名の選手が300人登場した。残念ながら、この『II』の内容に関しては公開されていないが、5月下旬発売予定とのこと。価格は未定で、媒体はCD-ROM。



これは前作の『ザ・プロ野球SUPER』



今度はどんな要素が盛り込まれるのか!?

アイ・ジー・エス

開発が足踏み状態になっている『断層都市ストレイロード』。今月も進展はしていない。

アスミック

『アンジェラス2　ホーリーナイト』を含む2タイトルがあがっている。残念ながら今月も情報なし。

角川書店

『サイレントメビウス』は今月も新情報はない。が、進展はしているらしく、そう遠くない時期に情報公開ができそうな雰囲気も…。

ココナッツジャパン

現在、『パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ』と『卒業写真／美姫(仮称)』の2タイトルが上がっている。あまり進展はない様子だ。

シュールド・ウェーブ

『PCココロン』と『インペリアルフォース』の2タイトルがあがっている。両方とも3月25日の発売予定で、変更はされていない。

ソフィックス

現在、『YAWARA／2』のみがタイトルにあがっている。そろそろ発売日が決定しそうな気配。近いウチに発表できそうだ。

タイトー

発表からかなり日が経過している『アドベンチャー　オブ　マミーヘッド』と『芸者ウォーリアーズ』。相変わらず新しい情報はない。しばらくこの状態が続きそう。

テンゲン

Huカードのタイトルが4本もあがっているテンゲン。しかし、容量など、クリアされていない問題が多く、新情報もない。

日本コンピュータシステム

先月号で多少情報公開があったが、今月は新情報がない。今は決まりかけてきた世界観に合うキャラクタを選考している段階とか。ゲーム内容を紹介できるには、ちょっと時間がかかりそうだ。

日本ファルコム

2月18日に、『風の伝説ザナドゥ』が発売されるとタイトルがなくなる日本ファルコム。新タイトル発表の予定も今のところはないとのこと。もうしばらく待とう。

日本物産

ラインナップにあがっているのは『聖戦士伝承　雀卓の騎士(仮称)』の1本のみ。もうしばらくは情報ナシが続きそう。

ビクターエンタテインメント

『とらべらーず／　伝説をぶっとばせ』を含む、2つのタイトルがあがっている。もうすぐ、新情報が公開できそうなのだが…。

ユニポスト

発売時期等の問題ということで今月も進展はない『ダイノフォース』。完成はしているとのことなので結果が出てもいいのでは…。

マイクロキャビン

開発が完了している『フレイCDサーク外伝』と『ドラゴンハーフ』の2タイトルを予定している。『ドラゴン～』は今まさに取りかかったところ。しばらく情報はない。

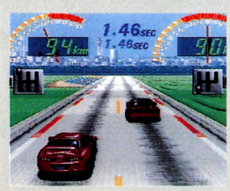
ライトスタッフ

現在ラインナップにあがっているのはRPG『ブルーフォレスト物語（仮称)』の1本だ。ほかにも年内に数本の新作タイトルを発売する予定とのことだ。

INNER EYES!

メディアリングの『ゼロヨン～』がスーパーファミコンに登場!!

あの『ゼロヨンチャンプ』が、今夏スーパーファミコンに移植される。よりリアリティを追求して意欲作に仕上がっているぞ。



レース画面はコース見下ろし型に変更

日本ファルコムからカレンダープレゼント

昨年も応募が殺到し、好評を得た日本ファルコム卓上カレンダーを今年もプレゼント。12ヵ月を日本ファルコムのゲームキャラクタたちが、わんさか登場して楽しませてくれる。ファルコムファンは特に見逃せないぞ。希望する人は「ファルコムカレンダー」係まで。



お手軽なフロッピーケースサイズだ

SUPER OTHER MAKERS

今月のアザーメーカーは全部で18社。今月から新たに加わったアイレムを始めとして、アスク講談社、アトラス、エレクトロニック・アーツ・ビクター、キング、光栄、工画堂スタジオ、テイチク、データイースト、データウエスト、トンキンハウス、ナムコ、ヒューマン、ピーシーエム・コンプリート、マイクロネット、マイクロワールド、魔法、メディアリングの面々がそれ。他機種ばかりでなく、PCエンジンでも新タイトルの発表をと切に願う。

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・商品名を書いて下記まで。しめ切りは1月29日(消印有効)。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCエンジンファン○○○○係

レーザーアクティブファン

LaserActive™ FAN

LD-ROMソフト情報

今月は、レーザーアクティブならではの美しい映像をふんだんに使った新しい映像メディアの『3D MUSEUM』を中心に紹介しよう。今後のLDソフトの動向に影響を与える作品だ。

3D MUSEUM

メーカー名	パイオニア	ジャンル	その他
媒体	MEGA-LD専用（両面使用）	継続機能	バックアップメモリ
発売予定日	2月	その他の機能	——
予定価格	13000円（税込）	開発状況	90%（1月18日現在）

レーザーアクティブソフトの企画・開発を手掛けるクリエイター集団「マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク」の第1弾タイトル。美しい映像と音響により、日常を離れた視覚・聴覚体験が楽しめる。今回紹介するのは先行して発売が予定されているMEGA-LD版。LD-ROM²版は3月の発売予定となっている。

疑似立体空間を楽しむ映像ソフト

3D＝立体感の世界をテーマとしたこのソフトは、立体映像に合わせた立体音響を採用し、視覚・聴覚の双方から3Dの疑似空間を体感できるようになっている。

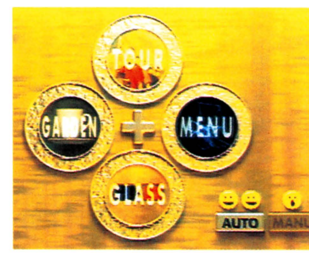
この音響システムには、PCエンジンソフト『SNATCHER』、『悪魔城ドラキュラX　血の輪廻』などでも使用されたローランドの立体音響システム「RSS」を採用。左右・上下はもちろん空間の奥行きまで耳で捉えることができる。LDソフトならではの新しい空間体験を楽しむことができるのだ。



美しい映像と音響で疑似立体空間を実現。バーチャルリアリティ（仮想現実）を先取りした新ジャンルの作品だ

4つのウインドウで映像プログラムを選択

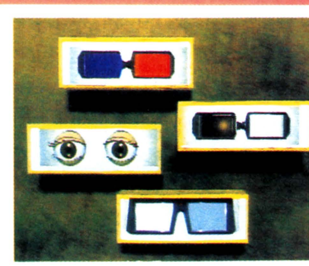
このソフトに収録されている映像は4つのウインドウで大まかに分類されている。映像の内容に応じたタイトルごとに立体映像のツアーが楽しめる「TOUR」。立体方式に合わせた映像の選択ができる「GLASS」などがあり、ソフトに収録された膨大な立体映像を、さまざまな分類で組み合わせることが可能になっている。



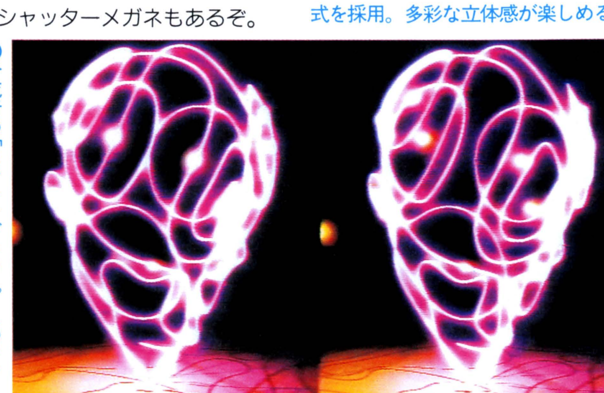
映像を分類する4つのウインドウ。気分しだいで映像ツアーが選択可能

さまざまな立体方式に対応した映像を収録

このソフトで採用されている立体視の方法は「視差」「RED&BLUE」といった専用メガネで視るものや「ステレオグラフ」のように裸眼で視るものまで、さまざまな方法を採り入れている。今流行している「ステレオグラフ」も動く映像で視ることができる。より立体感を楽しむため、別売りの液晶シャッターメガネもあるぞ。



現在考えられるほとんどの立体方式を採用。多彩な立体感が楽しめる



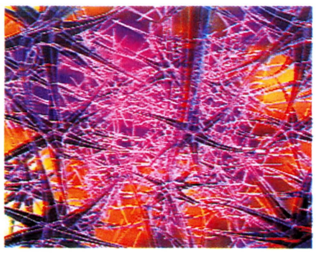
今流行の「ステレオグラフ」。このソフトでは交差法で立体映像を見ることができる

2つのサイドで異なる映像世界を表現

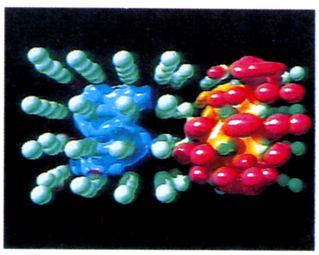
『3D MUSEUM』はLDの両面を使用している。それぞれの面は「DELIC SIDE」と「PIECE SIDE」と名付けられ、収録されている映像や音響の雰囲気が異なっている。どちらの面も前に説明した4つのウインドウで分類されている。またオートとマニュアルの設定が可能で、マニュアルによる4つのウインドウ選択以外に、オートによる映像ツアーも選ぶことができる。オートによるツアー内容は毎回違うものが出るようシステムされている。

DELIC SIDE　3D LIBRALY（スリーディー ライブラリイ）

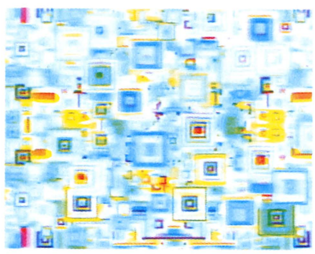
DELIC SIDEに収録された「3D LIBRARY」は、CGを多く使用した立体映像やステレオグラフなど人工的な映像を楽しむ映像ライブラリー。クリエイターの創作による鮮烈でトリッキーなCGの世界は映像トリップといった感覚で楽しめる。映像のイメージも幾何学的なものから有機的なものまでさまざまだ。



⇧これは「RED&BULE」の方式で見る幾何学的な立体映像だ



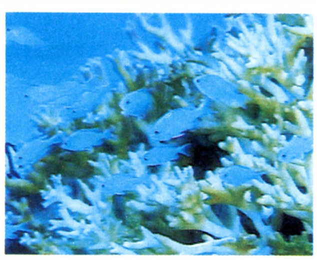
⇧曲面で構成された有機的な立体映像。動き方も生命体のような感じ



⇧目で視るドラッグといった感じの幻惑的な映像。トリップできそう？

PEACE SIDE　MUSIC ODYSSEY（ミュージック オデッセイ）

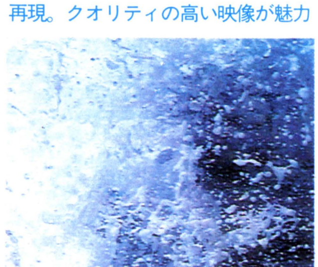
PEACE SIDEに収録された「MUSIC ODYSSEY」は、LDならではの立体映像と音響で美しい自然の情景を再現。部屋にいながらにして、大自然の美しさを満喫するバーチャル・トラベルが体験できる。また自分の好みで映像をプログラムして、オリジナルの映像ツアーを楽しむこともできるようになっている。



⇧美しい自然の風景を映像と音響で再現。クオリティの高い映像が魅力



⇧まさに大自然のふところに抱かれるといった感じ。心休まる一時…



⇧水をテーマにした映像ツアーなどオリジナルプログラムも作成できる

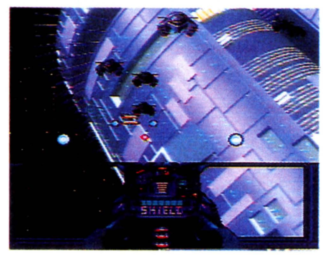
スペース・バーサーカー

メーカー名	パイオニア	ジャンル	シューティング
媒体	MEGA-LD専用（片面使用）	継続機能	コンティニュー
発売予定日	2月	その他の機能	———
予定価格	9800円（税別）	開発状況	100%

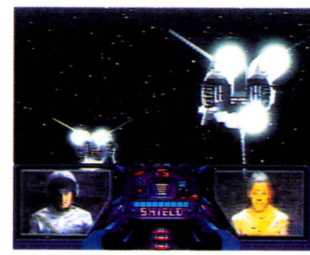
パイオニアの制作による『スペース・バーサーカー』は、未来の宇宙空間を舞台にエイリアンとの戦いを繰り広げる3Dシューティング。オープニングや中間デモ、背景には、アナログ映像としてきめ細かいCGが使用され、ゲームの迫力ある演出となっている。

CGを駆使した3Dシューティング

シューティング画面はコックピットからの視点となっている。ステージの間にはデモ映像が挿入され、プレイヤーに作戦指令が出される。戦闘中にもリアルタイムで通信映像が入るなどドラマ性を高める演出が特徴だ。通信映像には、映画「ぼくらの七日間戦争2」で主演した具志堅ティナが出演。セリフも英語と日本語が選択できる。



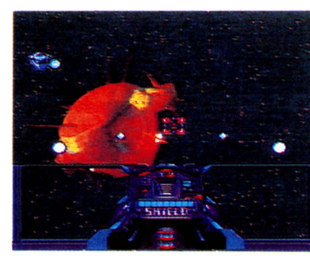
⇧プレイヤーは宇宙戦闘機のパイロットとなってエイリアンと戦う



⇧通信画面には具志堅ティナも出演。戦いの緊迫感に華を添えている

3つのステージで構成

ゲームステージは全3面。数こそ少ないが、背景のCGはまさに大迫力。画面いっぱいに広がる敵の巨大戦艦など距離感までリアルな映像が楽しめる。各ステージごと作戦指令があり、それに従って見事標的を破壊することでステージクリアとなる。



⇧ゲーム画面はコックピットの視点



⇨画面いっぱいに迫る敵巨大戦艦！ 拡大しながらしだいに接近する距離感もリアルなCG映像はまさに大迫力



今日はにらめっこで勝負じゃ。ではいくぞ！　おお、鼻に木を入れてくるなど、なかなかの工夫じゃの。ウルテク発見にも工夫が大切じゃぞ。

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

Ys4開発室出現！ 5

イースⅣ The Dawn of Ys　山梨県 ポッキーくんぱ

ゲームをクリアしたあとに、もう一度ゲームを始め、コンティニューを選ぶ。ロード選択画面でⅡを押すとウインドウが開き、「Ys4開発室」という項目が出現する。これを選ぶと、開発者のコメントが見られる。また、ビジュアルルームでは、好きなビジュアルシーンやキャラのアップなどを選んで、見ることができる。



一度、ゲームをクリアしていることが条件だ



コンティニューのロード選択画面を出す

Ⅱを押す



「Ys4開発室」が出現するので、これを選ぶ



ビジュアルルームがあるぞ！



「ビジュアルシーン」や、「顔アップ特集」などを選ぶことができる

ビジュアルシーンだけを見る 5

スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム　広島県 羽熊秀樹

麻雀で勝たなくても、ビジュアルシーンを見られる。タイトル画面でⅠを12回押してからⅡを7回押し、右上を押しながらセレクトを46回押す。すると、コンティニュー画面になる。セレクトを押すたびに、ゲーム中のビジュアルシーンが順に流れる。ここでは隠れキャラ、ショウ子、香澄、未来の3人のビジュアルも見られる。



タイトル画面で、下記のコマンドを入力する

Ⅰを12回押してからⅡを7回押し、右上を押しながらセレクトを46回押す



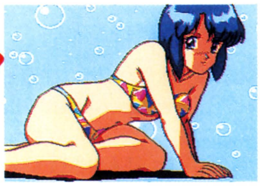
まず、コンティニュー画面から始まる



セレクトを押すたびに、ビジュアルが切り替わる



香織のセクシーショットですぜ！



3人いる、隠れキャラも見られる

　イラスト／等々力　充

ショウ子、香澄、未来と勝負 4

スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム　静岡県 鈴木琢也

モードセレクト画面でフリー対局モードにカーソルを合わせ、上、Ⅰ、Ⅱを押しながらランを押す。このとき、画面が切り替わるまでラン以外を押し続けよう。すると、麻雀が始まり、こちらが1回あがるたびに、隠れキャラの3人が1人ずつ脱いでいく。逆に1回でも相手にあがられると、ゲームオーバーだ。コンティニューもないぞ。

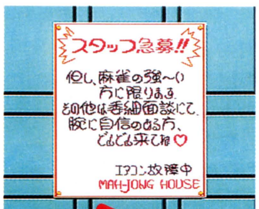


フリー対局モードに、カーソルを合わせる

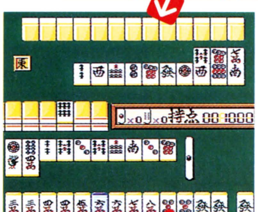
上、Ⅰ、Ⅱを同時に押しながら、ランを押す



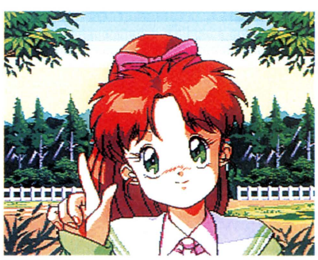
このとき、ラン以外は押し続ける



いつも通りのビジュアルシーンが始まるが…


麻雀が始まったら、とにかくあがろう


あがるたびに1人ずつ登場し、脱いでいく


コンティニューはできないのだ

シーンセレクト 4

闇の血族　遙かなる記憶　岡山県 いのまた命！

ストーリーの冒頭からエンディングまでのシーンを選んで、プレイできるウルテクだ。タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、右、左、右、左、下、下、上、上の順に押す。次にランを押すと、画面下にシーンNo.とタイトルが表示される。これで、01の「パーティ会場」から、29の「～エンディング～」まで、好きなシーンを選んで始めることができるようになる。

タイトル画面が表示されたら、下記のコマンドを入力しよう



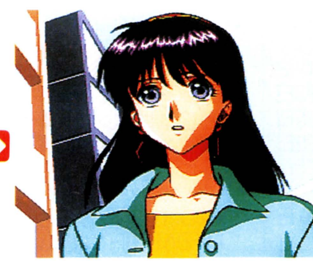
上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、右、左、右、左、下、下、上、上の順に押す



ランを押すとシーンNo.とタイトルが表示される



01から29まで、シーンを選べる


エンディングの1カット。このように、好きなシーンから始められる

いきなりスタッフロール 3

スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム　広島県 羽熊秀樹

エンディングのスタッフロールを、すぐに見ることができるウルテクだ。CD-ROMの起動画面で、ランを押したらすぐに、下、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押し続ける。すると、スタッフロールが始まる。



CD-ROM起動画面で、コマンドを入力する

ランを押したら、下、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押し続ける



なんと、いきなりスタッフロールが始まる

UL-TECH募集

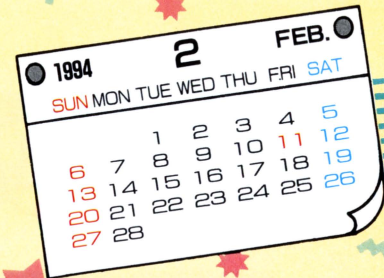
マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係



FAX番号 022(213)7535



新作発売

2 月

10日	○スターブレイカー ★レイ・フォース／8800円
18日	○風の伝説ザナドゥ ★日本ファルコム／7800円
25日	○パラディオン ★パック・イン・ビデオ／8800円
25日	○ぷよぷよCD ★NECアベニュー／5600円
25日	◎ドラドラパラダイス ★プラネット／9800円
25日	○麻雀レモンエンジェル ★ナグザット／8800円
26日	○ゴジラ 爆闘烈伝 ★東宝／8200円

3 月

4日	◐THE ATLAS Renaissance Voyager ★アートディンク／9800円
4日	○パワーゴルフ2 ゴルファー ★ハドソン／6800円
12日	▼アーケードカードDUO ★NECホームエレクトロニクス／12800円
12日	▼アーケードカードPRO ★NECホームエレクトロニクス／17800円
12日	Ⓐ餓狼伝説2 ★ハドソン／6900円
25日	○インペリアルフォース ★シュールド・ウェーブ／7800円
25日	○PCココロン ★シュールド・ウェーブ／7800円
25日	○プリンセス・ミネルバ ★リバーヒルソフト／7800円
26日	Ⓐ龍虎の拳 ★ハドソン／6900円
30日	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／7800円
31日	○フレイCD サーク外伝 ★マイクロキャビン／6800円
上旬	○WIZARDRYⅢ・Ⅳ ★ナグザット／8400円
予定	Ⓐストライダー飛竜 ★NECアベニュー／6000円
予定	◎3D MUSEUM ★パイオニア／13000円(税込)

4月以降～

4月	○爆伝 アンバランスゾーン ★ソニー・ミュージックエンタテインメント／7800円
4月	○パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ ★ココナッツジャパン／未定
4月	○YAWARA／2 ★ソフィックス／未定
5月	○アルシャーク ★ビクターエンタテインメント／8800円
5月	○KO世紀ビースト三獣士(仮称) ★パック・イン・ビデオ／7800円
5月	○ザ・プロ野球SUPER'94 ★インテック／未定
5月	○ときめきメモリアル ★コナミ／未定

超 先取り! 最新ソフト情報

●音楽出版を主に手掛けるソニー・ミュージックエンタテインメントがゲーム業界に進出、参入第一弾タイトルを発表した。タイトル名は『爆伝 アンバランスゾーン』。PCエンジンとメガドライブの2機種での同時発売が予定されている。

制作スタッフには、総監督に爆風スランプ、キャラクタデザインに赤塚不二夫を迎え、その他にも一流のクリエイターが参加している。

内容は「音楽」をテーマにしたアドベンチャーゲーム。基本的にはプレイヤーがアイコン選択によりさまざまな行動を起こし、そのリアクションを楽しむようになっている。媒体はスーパーCD-ROM²。4月22日発売予定で価格は7800円(税別)。



○ソニー・ミュージックエンタテインメントから発表された『爆伝～』



○爆風スランプの総監督による「音楽アドベンチャー」という内容だ

「ユーモアネットワーク」会員募集

ハドソンの会報誌「ユーモアネットワーク」が'94年3月号から'94年12月号までの定期講読会員を募集中。3月号から入会した人にはハドソン特製オリジナルグッズをプレゼント。内容は、1．ユーモアネットワーク・システム手帳。2．1994ハドソンCD-ROM²音楽全集Ⅱ。3．非売品ソフト『カブキでポン!(仮称)』(スーパーCD-ROM²)のうちいずれか1点という豪華なもの。申込み方法は郵便振込にて下記の要領で。

■定期購読料1500円(消費税・手数料込み '94年3月号～12月号まで10回分)。■締め切り：'94年2月10日(3月号から届く締め切り。それ以降も随時会員募集中)。■郵便振込口座番号：東京4-760406 ユーモアネットワーク事務局。■問い合わせ：ハドソン ☎03-3260-4622。

アトラスからのお知らせ

昨年12月25日に発売されたアトラスの『真・女神転生』に関して注意事項がメーカーから発表された。

このソフトをプレイするとき、パッドを直接ゲーム機の本体につながずに、マルチタップを間に接続してプレイした場合、データのセーブができなくなることがあるとのこと。もちろん通常にプレイする際には何の問題もない。マルチタップを本体につなぎっぱなしにしている不精モノのキミは注意しようね。

再販情報

女子校の教師になって、カワイイ5人の女のコを指導するNECアベニューのシミュレーション『卒業 グラデュエーション』。品薄の状態が続いていたが再販が決定した。2月18日発売予定で価格7800円(税別)。

カレンダー

記号のみかた
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
Ⓐ…アーケードカード専用
◎…LD-ROM²専用
▼…ハードウエア及び周辺機器
㊍…媒体未定
★メーカー名／予定価格(税別)

発売日未定

○断層都市ストレイロード
★アイ・ジー・エス／8900円
○アンジェラス2　ホーリーナイト
★アスミック／未定
○マグナード　★アスミック／未定
○姐　★NECアベニュー／未定
○CAL III(仮称) ★NECアベニュー／未定
○クイズアベニュー3　★NECアベニュー／未定
○スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／4800円
◐誕生　デビュー　★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ　★NECアベニュー／4800円
○天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトIII　★NECアベニュー／未定
○バステッド　★NECアベニュー／未定
○魔導物語1(仮称)　★NECアベニュー／未定
○魔導物語2(仮称)　★NECアベニュー／未定
○魔導物語3(仮称)　★NECアベニュー／未定
○レニーブラスター　★NECアベニュー／未定
○サークIII
★NECホームエレクトロニクス／未定
◐3×3EYES　三只眼變成
★NECホームエレクトロニクス／未定
◐ブランディッシュ
★NECホームエレクトロニクス／未定
◐ぽっぷるメイル
★NECホームエレクトロニクス／未定
○ミサイルファイター(仮称)
★NECホームエレクトロニクス／未定
○女神天国　★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス　★角川書店／未定
○卒業写真／美姫(仮称)
★ココナッツジャパン／未定
■アドベンチャー　オブ　マミーヘッド　★タイトー／未定

■OFF THE WALL　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
○初恋物語　★徳間書店インターメディア／7800円
○風霧　★ナグザット／未定
○もってけたまご　★ナグザット／未定
○超兄貴2(仮称)　★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
★日本テレネット／未定
○魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補
★日本テレネット／未定
◐聖戦士伝承　雀卓の騎士(仮称)
★日本物産／未定
◎GOKU　★パイオニア／未定
◎MELON BRAINS　★パイオニア／未定
Ⓐ餓狼伝説SPECIAL　★ハドソン／未定
㊍空想科学世界ガリバー(仮称)
★ハドソン／未定
◐銀河お嬢様伝説ユナ2　★ハドソン／未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
★ハドソン／未定
○天外魔境III(仮称)　★ハドソン／未定
○ネオ・ネクタリス　★ハドソン／未定
○ハイパーウォーズ　★ハドソン／未定
○ブラッドギア　★ハドソン／未定
○ロードス島戦記2　★ハドソン／未定
Ⓐワールドヒーローズ2　★ハドソン／6900円
○GS美神　★バンプレスト／未定
○美少女戦士セーラームーン
★バンプレスト／8800円
○とらべらーず！　伝説をぶっとばせ
★ビクターエンタテインメント／8800円
○ドラゴンハーフ　★マイクロキャビン／未定
○フレイCD　サーク外伝
★マイクロキャビン／未定
■ダイノフォース　★ユニポスト／未定
○ブルーフォレスト物語(仮称)
★ライトスタッフ／未定
○スタートリング・オデッセイII　魔竜戦争
★レイ・フォース／未定

次号予告

次号誌面大刷新！ リニューアル特別号!!

PCエンジンファンは次号から誌面の内容を全面的に刷新。読者の皆さんに一層充実の新作ソフト情報をお届けするべくパワーアップします。すべての内容も新たに贈る次回4月号の目玉は、発売をいよいよ3月に控えた『モンスターメーカー　闇の竜騎士』と『餓狼伝説2』をかつてないボリュームで総力特集！　人気のコミック『風の伝説ザナドゥ』は迫真の連載第3回！　豪華付録も付いた次回特別号にご期待ください。

PC Engine FAN　4月号　2月28日発売

Human Hudson

PC Engine

PCエンジンにデビュー!!



アーケードカード同時発売

'94年3月12日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992





アーケードカード専用第1弾ソフトとして『餓狼伝説2』がいよいよPCエンジンでプレイできる！あの迫真のグラフィックや豊富なアクションパターン、独自の2ラインバトル・システムなどオリジナル版を完全移植し、餓狼の世界をまるごと再現。もちろん当たり判定や挑発、ド派手な超必殺技もオリジナルと同様。さらにオリジナル版の音楽CDをアレンジして収録したニューCDサウンドで、迫力も倍増！君のPCエンジンで、狼たちの熱い闘いが始まるのは、もうすぐだ！



'94年3月26日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992







ゲームの常識をはるかに超えた巨大キャラ同士の過激なバトル！接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする画期的なバトルシステムで、映画のような超リアルアクションを実現！
100メガパワーがPCエンジンに炸裂する！

☆発売記念『絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!!

ハドソンから'94年に発売される『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』の4つのアーケードカード専用ソフトを対象商品とし、オリジナルグッズをもれなくプレゼント予定！

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

発売元：
NEC NECホームエレクトロニクス

格闘(バトル)アクションのビッグ4

アーケードカードが実現!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ARCADE CD·ROM² 専用



総勢14人のヒーローが時代を超えて世界各地から集結。
今再び過激なデスマッチが始まる！史上最強の栄誉を
勝ち取るのは誰だ！超強力146メガパワーの威力を見よ!!

WORLD HEROES 2™
ワールドヒーローズ



©1994 HUDSON SOFT
©SNK/ADK 1993

'94年内発売予定
価格未定

※画面写真はネオジオ版のものです。



※画面写真はネオジオ版のものです。

宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて大激突！格闘ゲームの超人気シリーズ最新作が早くもPCエンジンに移植決定！



餓狼伝説SPECIAL®
がろうでんせつスペシャル

'94年内発売予定・価格未定　©1994 HUDSON SOFT　©SNK 1993

大容量アーケードゲームをまるごと再現！ PCエンジン新時代の到来だ!!

アーケードカード(16メガD-RAMカード)を君のPCエンジンのHuカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMが一挙に9倍もパワーアップ！今まで移植が難しかった100メガ以上の大容量アーケードゲームがPCエンジンでプレイ可能となります。CD·ROM²が内蔵する2メガを加え、なんと18メガビットの大きな読み込みにより、CD·ROM²が備える最大540メガバイトの能力をフル活用して、完全再現！さらにサウンドまで大容量化し、臨場感抜群のCDサウンドも楽しめます。アーケードカード専用ソフトやスーパーCD·ROM²システムでもプレイできる対応ソフトも、多彩なジャンルの話題作やビッグタイトルが続々登場予定。乞うご期待！

●'94年3月12日発売　●発売/NECホームエレクトロニクス



ARCADE CARD Duo <デュオ>
■価格/￥12,800(税別)

ARCADE CARD Pro <プロ>
■価格/￥17,800(税別)

T1013655030697 ©Tokumashoten Intermedia 1994 雑誌 13655-3

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

PC Engine FAN

1994年 MARCH 3月号

平成6年3月1日発行 第7巻第3号(通巻64号) 第3種郵便物認可

発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚

発売 株式会社 徳間書店 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)8011(代)

特別定価690円 (本体670円)